



A Játékos
Ember
Magyarországon

Játékismertető 

NATIONS

STONE AGE

Alhambra

ZOMBICIDE

LIMES

MARADJ TALPON!

« FLASH POINT:
FIRE RESCUE

APPALOOSA

Karo

RAKETOFIX

TRÓJA

Melléklet 

FLASH POINT
FIRE RESCUE

Magyar nyelvű kártyák

Hogyan játsszuk a NIAGARÁT?

Játéktervezői pályázat: Beszámoló az első hónapról

Bevezető

Kedves Játékosok!

Állandóság és változás. Rend és káosz. Dolgos hétköznapiak és veszélyhelyzetek. Töretlen fejlődés és összeomlás. A történelem nagy ciklusai. Vajon létezik olyan téma, amiről még nem készült társas(táblás)játék? Bizonyára nehéz lenne olyat találni, és magazinunk mostani száma is arra példa, hogy a társasok világában mindkét véglet megtalálható; mindenki megtalálja az ízlésének valót, akkor is, ha a békés építkezést, de akkor is, ha a pusztítást keresi és akarja „átélni”.

Építkezés? Itt a *Limes*, egy egyszerűségében nagyszerű tereplapka-kombinációs kis játék. Kicsit nagyobb időtávot átfogva itt a *Stone Age*, a kőkori fejlődés szimulátora. Még nagyobb időtávokra vágytok? Akkor nektek készült a *Nations*. Esetleg valami különleges helyre és korszakra gondoltok, netán a Világörökség részét képező műemléket szeretnétek újragondolva felépíteni? Akkor rátok vár az *Alhambra* (mellesleg a 2003-as és Spiel des Jahres díj győztese) és annak számtalan kiegészítője.

Rombolás? Bízunk a tűzre a munkát, és lássuk, mire megyünk ellene a *Flash Point: Fire Rescue* játékban! Valami még durvábbra vágytok? Erős idegzetű (és gyomrú) gamerek nem hagyhatják ki a *Zombicide*-ot, a zombiapokalipszis kooperatív játékát.

De hogy ne csak e két téma körül forogjon az agyunk, a jól ismert rovataink kedvelőiről sem feledkeztünk meg. Valószínűleg az iskolai amőbázások újragondolása ihlette a *Karo* kétszemélyes játékot. A 20 éves Piatnik játékeit bemutató rovatban a *Maradj Talpon!*, a méltán népszerű tévés vetélkedő társasjáték-változatáról olvashattok.

A gyerekjátékok is a Piatnik kínálatából kerültek ki a mostani számban: az *Appaloosa* a póniverse nyek hangulatát idézi, így sejthető, hogy hamar a kislányok kedvencévé válik; a fiúk meg biztos a *Raketrofixre* szavaznak, amiben idegen lényeket keresünk fel bolygóikon, viszont nem biztos, hogy azt találjuk ott, amit vártunk...

Egyszemélyes fejlesztőjátékokat bemutató rovatunkban egy ókori csatát, a trójai háborút próbálhatjuk meg megakadályozni. Ha viszont ókor, akkor folytassuk játéktörténeti barangolásainkat a fáraók korának Egyiptomában.

Aki tippeket, trükköket szeretne ellesni tőlünk, most a *Niagara* játszásához kaphat jó tanácsokat. Promóciós rovatunkban a *Flash Point: Fire Rescue* magyarra fordított kártyáit találhatjátok meg.

Bár a mostani számban is csak már kiadott játékokat ismertetünk, ez ne vezessen félre senkit. Tudjuk, hogy a már ismert játékok során túl még számtalan kiadatlan remekmű rejtőzhet a fiókban; még sok új magyar fejlesztésű játék várhat arra, hogy egyszer felkerüljön a boltok polcaira. Ez rajtunk és a Piatnikon nem fog múlni, hiszen ezért került kiírásra a játékfejlesztői pályázat is, aminek első köréről egy beszámolót olvashattok a lap hasábjain.

Jön a nyár, a kánikula, de ti álljatok ellen a strandolás kihívásának! Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [Társasjátékos Klub](#) és a [JEM honlapját](#), kövessétek a [Facebook oldalunkat](#) és játsszatok minél többet, nyáron is!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.



Tartalom

Bemutatók

15 Stone Age
18 Nations
21 Zombicide
28 Flash Point: Fire Rescue

Újdonság:

5 Limes
8 Appaloosa, a póniverseny
10 A Piatnik új kisdobozosai
12 A Gémklub új kártyajátékai

Kétszemélyes játék:

26 Karo

Spiel des Jahres:

32 Alhambra

20 éves a Piatnik:

36 Maradj Talpon!

Fejlesztőjáték:

38 Raketofix

Logikai játék:

40 Trója

Játék - elmélet

44 Játéktörténelem

2. fejezet: Egyiptom

45 A figurafestés csodája

42 Mi így játszunk: Niagara

48 Játéktervezői pályázat:
Beszámoló az első hónapról

Melléklet:

FLASH POINT
FIRE RESCUE

Útmutató magazinunkhoz - Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címekre kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Bemutatók

Flash Point: Fire Rescue



Alhambra



Stone Age



Zombicide



Nations



Karo



Limes



Appaloosa, a póniverseny



Maradj Talpon!



Trója



Raketofix



Hazai újdonságok





Tervező: Martyn F

Kiadó/Forgalmazó: Abacus Spiele / Gémklub

Megjelenés: 2014

Évek óta keresem az új mechanizmusokat, amelyek ha kicsit is, de eltérnek az eddig megszokottaktól. Ritkán kerül a kezeim közé olyan játék, aminek működésére felkapom a fejemet, de a *Limes* egy ilyen játék. Első pillanatra egyszerű klónnak gondoltam, de aztán minél többször játszottam vele, annál jobban kezdtem megvilágosodni.



A játék alpból egyszemélyes, de egy egyszerű szabálmódosítással 2-, 3-, 4-, sokszemélyessé tud válni. Minden játékosnak 24 területkártyája és 7 munkása van. Ezek segítségével kell megépíteni játéktérünket. Egy kártyán négy zóna található, legfeljebb kettő azonos tereppel. A munkások minden terepen más feladatot látnak el, és ennek megfelelően adnak pontokat a játék végén.

A Római Birodalom az 1. századra óriásira nőtt. Határait egyre problémásabb volt védeni, ezért megépítették a limes néven ismert védrendszert, mely elnevezés magában foglalt minden, a határvidék védelmére emelt és az itt állomásozó légiókat kiszolgáló objektumot (eredetileg a határhoz vezető katonai utat jelentette). A limes a szárazföldi határ mentén húzódott, ezt egészítette ki a folyók mentén kialakított védrendszer, amit ripának hívtak. A 3. században még azt a célt is szolgálta, hogy a római seregeket hamar ki lehessen küldeni a barbár területekre. A barbár népvándorlás miatt egyre növekvő és erősebb betörések miatt a limest a 4. századra egyre inkább a védelmi szerepre alakították át: az ideiglenesnek szánt faépítményeket kőből építették újjá. Az egyik legismertebb ilyen szakasz a Skóciában található Hadrianus fala.

Aki a szárazföldön próbált seregével betörni a Birodalomba, nem csupán egy kőfallal került szembe: a kőfal, vagy fejletlenebb formájában sánc elé (de akár mögé is) árkot ástak, amit – ha szükségét érezték – még egy cölöpfallal is tovább erősítettek. Az átkelést tovább bonyolították az árokba rejtett hegyes karókkal is. A fal mentén bizonyos távolságban őrtornyokat emeltek, és az itt szolgáló katonák számára katonai táborokat és erődöket építettek. Ezek köré római telepesekből álló köré polgárvárosok nőttek, amiket coloniáknak neveztek. A történelem előrehaladtával a táborok (a limessele együtt) elvesztették jelentőségüket, a coloniák azonban tovább fejlődhettek önálló városokká, mint például Szombathely vagy Sopron.

Forrás: romaikor.hu

Négyféle terep, és így négyféle foglalkozás van:

1. Mező–Gazdálkodó

A gazdálkodó minden mezőzóna után 1-1 pontot ad a játékosnak. Csak azokat a mezőket számítjuk egybe, amik élszomszédosak egymással. Ha valaki a mezőkből akar pontokat szerezni, akkor a lehető legtöbb mezőzónát kell egybeépítenie.

2. Víz – Halász

A halász 1-1 pontot ad minden halászkunyhó után, ami a tó partján található. A tónál is lényeges az élszomszédosság. Csak azok a kunyhók számítanak, amik közvetlenül a parton vannak.

3. Erdő – Favágó

A favágó minden terület után, ami vízszintesen vagy függőlegesen élszomszédja az erdőnek, 1-1 pontot ad. Nem zónánként, hanem területenként kapjuk a pontokat, így ha egy erdőt körbeépítünk egy területtel, mondjuk tóval, akkor az erdőnk 1 pontot fog érni. Kivétel, ha az összes terület őrtorony, ezek ugyanis egymás mellett nem számítanak egy területnek.

4. Torony – Őr

Az őr 1-1 pontot ad minden olyan erdő után, amit a toronyból lát vízszintesen vagy függőlegesen. Akkor van bibi, ha egy erdősávban van egy másik torony. Ilyenkor csak a két torony közötti mezőzónákat látja az őr, a másik tornyon nem lát át.



Minden terep csak akkor ad pontot, ha azon van egy saját munkásunk. Arra is van lehetőség, hogy egy területen több munkásunk is legyen, viszont csak az egyik alkalmazható pontozáskor.

Minden lap lerakásakor letehetünk egy munkást valamelyik zónára, vagy egy korábban letett munkásunkat mozgathatjuk egy szomszédos lap bármelyik zónájára. A mozgatás azért lényeges, mert előfordulhat, hogy egy korábban letett munkás nem ad annyi pontot, mint akkor, ha áthelyezzük azt egy új helyre.

A dobozba 2 játékos részére tettek lapokat, és egy egyszerű szabály bevezetésével 2-fős lesz a játék. A kezdőjátékos megkeveri a lapjait, míg a másik sorba rendezi az övéit. A kezdőjátékos húz egy lapot a paklijából, és a másik játékos kiveszi sajátjai közül ugyanazt, majd leteszik maguk elé a saját területükhöz a szabályoknak megfelelően.



Célszerű nem lemásolni a másik játékos lépéseit, mivel ilyenkor ugyanannyi pontot érünk el, és annak nem sok értelme lenne. Ügyelni kell arra, hogy munkás ne maradjon előttünk felhasználatlanul, mivel az nem fog pontot hozni.



Akkor is tegyük le a munkásunkat, ha csak egy pontot szerzünk vele, mivel az is több a semminél.

Minél többet játszom a Limesse, annál több pontot tudok elérni; ebből is látszik, hogy fejlődöm. :)

Gyerekekkel is játszható, egy játék után teljesen megértik a lényegét, és a további partikban egyre ügyesebben rakosgatják lapjaikat és munkásaikat.

Említettem, hogy sokan is játszhatják ezt a játékot, így jogos a kérdés, hogy hogyan, ha csak két játékos számára van a dobozban játékelem? Ennél egyszerűbb megoldás nem is lehetne: még egy vagy több doboz. Egy dobozban két játék tartalmának van kialakítva a

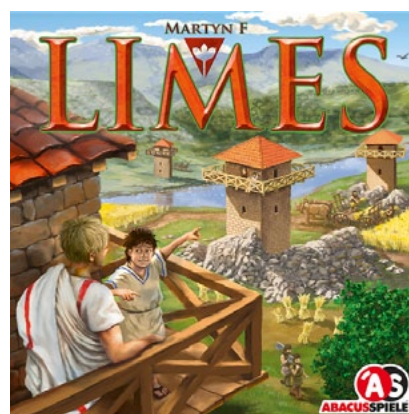
hely, de ha a műanyag inzeret kivesszük, akkor még több befér. Igen, venni kell még egy játékot, és máris négyen lehet játszani, aztán még egyet, és már hatan játszhatunk, és így tovább. Én már megvettem a másodikát, hogy tudjunk négyen játszani, és nem bántam meg, mert a Limes egy igazán érdekes mechanizmusú, izgalmas játék.

Most jön, ami szokott: ajánlom mindenkinek, családoknak, gyerekeknek, gamereknek egyaránt. Nem fogjátok megbánni!

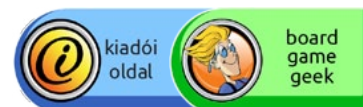
Jó játékot!
dracsaba

summárum

Limes



Tervező:	Martyn F
Megjelenés:	2014
Kiadó /Forgalmazó:	Abacus Spiele /Gémklub
Kategória:	Területépítő, munkáslehelyező stratégiai játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	1-2
Játékidő:	20 perc





Appaloosa, a póniverseny

Tervező: Dominique Ehrhard

Kiadó: Piatnik

Megjelenés: 2014

A lóversenyek hangulatát idézi az Appaloosa társasjáték, a Piatnik ez évi egyik legfrissebb játéka. A kiadó kimondottan a családokat célozta meg vele, és szerintem telibe is talált. Könnyed, szórakoztató és izgalmas versenyjáték, sok fordulattal.

A játékban az az izgalmas, hogy nehezen kiszámítható, hogy melyik ló lesz a győztes. Ráadásul ebben a játékban senki nem tudja, hogy a többi játékos melyik lóval versenyez. Csak azt tudjuk egy adott pillanatban, hogy mi éppen melyik pónit irányítjuk. Ha ügyesek vagyunk, és nem áruljuk el magunkat, akkor könnyen lóvá tehetjük játékostársainkat. Ugyanis az lesz a győztes, akinek a saját lova ér be elsőként a célba.



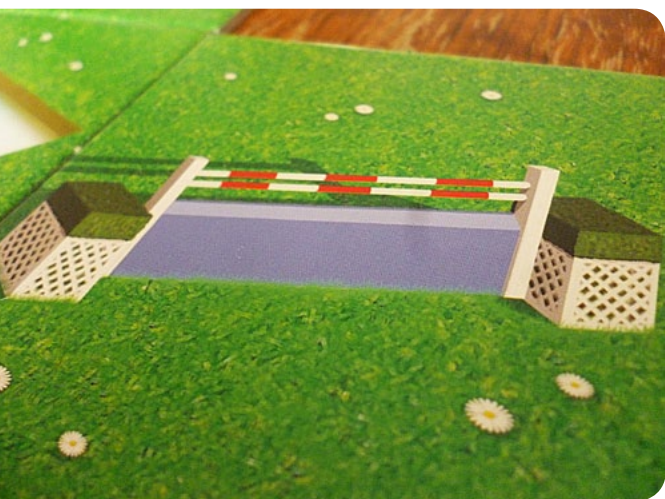
A doboz se nem kicsi, se nem nagy, és a tartozékai kiváló minőségűek, melyek a következők: versenypálya lapkák, melyek tartalmazzák a START és a CÉL lapkát, az akadályokat, a patkólapkákat és az üres mezőket; ezek fogják alkotni a versenypályát. Vannak továbbá pónikorongok, pónilapkák, pónifigurák, patkókorongok és a startkö.

Az Appaloosa egy félvér ló, nevét a Palouse folyóról kapta. Tulajdonságai közül a legjellemzőbb a színe: öt szőrszínt tartanak nyilván a fajtájánál a párductarkától a márványtarkáig. A ló testének egyes részeit fekete, fehér vagy színes foltok borítják. Könnyen kezelhető, barátságos természetű, jó hatású. Hobbilóként éppúgy hasznosítják, mint sportlóként. A díjlovaglásban, távlovaglásban elterjedt, és egyre népszerűbb a westernlovaglásban is.



A játékosok titkosan húznak egy pónikorongot, ami megmutatja, hogy melyik lovat irányítják. A játékot az a játékos kezdi, aki a legjobban tud nyeríteni!

A soron lévő játékos elveszi az asztalra kitett legkisebb értékű patkókorongot, és azt elhelyezi a szintén asztalra kitett pónilapkák egyikére. Itt jön a csalafintaság, mivel a játékosoknak nem kötelességük a saját lovaikat hajtaniuk. Miután választottunk, lépünk a választott lóval annyi mezőt, amennyi a patkókorongon szerepel. Ez addig megy így, amíg az 5 patkókorong mindegyikét fel nem használtuk. Amint elfogytak a patkókorongok, véget ér egy kör. Az új kör elején visszatesszük a patkókorongokat az asztalra, és a startkört továbbadjuk az előző kör kezdőjátékosa mellett ülő következő játékosnak. A derbi alatt sok meglepetés érheti lovasainkat.



Az egyik ilyen meglepetés a pályán képpel felfelé található patkót tartalmazó lapkák, amik lehetőséget adnak a rajta álló lovasnak, hogy a következő mozgásakor annnyival több mezőt lépjen, amennyit a patkólapka mutat. Ezzel a lehetőséggel élve gyorsabban tud haladni. A patkólapka adta extra lépéseket csak akkor lehet használni, ha pontosan a patkólapkán állt meg a ló, és a következő lépésekor is ott tartózkodik.

A másik meglepetés kicsit kellemetlen, mivel az akadályok szó szerint akadályozzák a lovakat a haladásban. Ha egy ló akadálylapkára érkezett, akkor a következő mozgásnál lendületet kell vennie, amiért annyi mezőt lép visszafelé, amennyit az aktuális körben nála lévő patkókorong mutat. Természetesen menet közben sem a patkók adta extrákat, sem az akadályokat nem vesszük figyelembe; ezek a lapkák csak akkor érintik a lovasokat, ha éppen ezeken állnak.

A játék addig tart, míg az egyik ló be nem ér a célba. Az a játékos nyer, akinek a lova lesz az első.

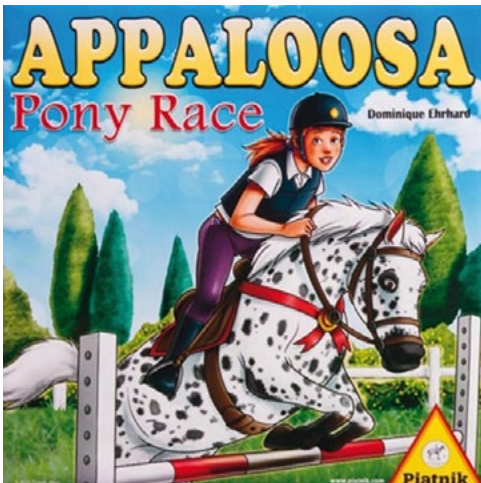
Rögtön az első játék alkalmával körvonalazódott számomra, hogy nem a saját lovat kell mozgatnom, amikor kis értékű patkókorongom van, de a nagy értékű korongoknál sem jó mindig a saját pónival lépni, hiszen így könnyen eláruljuk magunkat. Arra is figyelni kell, hogy a saját lovam a lehető legkevesebbszer lépjen akadálylapkára. Egy szóval figyelni kell a lovakra és a játékostársainkra egyaránt.

Pókerarcot fel, és induljon a derbi!

*Jó játékot!
drCsaba*

summárum

Appaloosa, a póniverseny



Tervező: *Dominique Ehrhard*

Megjelenés: *2014*

Kiadó: *Piatnik*

Kategória: *Lovaglós versenyjáték*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-6*

Játékidő: *30 perc*



A Piatnik új kisdobozosai

A társasjátékok szerelmesei már tudják, hogy szeptember és október az új játékok megjelenésének hónapjai. A kiadók mindig ilyenkor mutatják be Európában az év újdonságait. Magyarországon sincs ez másként, pontosabban itt sem volt ez eddig másként. Azonban idén a hazai kiadók már a nyár elejétől elkezdik az új játékok prezentálását, hogy ezzel lehetőséget adjanak a játékosoknak arra, hogy szinte egész évben hozzájussanak a legújabb fejlesztésekhez. Ebben a sorozatban igyekszünk a legfrissebb magyarországi játékújdonságokat bemutatni, függetlenül attól, hogy az gyerekeknek, családoknak vagy éppen gamereknek készült.

Három nagyszerű játék kis dobozban A Piatnik kezdte a sort az idén, amikor 5 újdonságot mutatott be a nagyérdeműnek. Ebből a kupacból most három kisdobozos játékot mutatok be.

Joe's Zoo



Tervező: Wolfgang Dirscherl

Kiadó: Piatnik

Megjelenés: 2014

Kategória: Kártyajáték

Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 15 perc

Ajánlott életkor: 4+



Ez a játék a legkisebbeknek készült, a doboz tanúsága szerint 4 éveseknek, de én már játszottam 3 éves gyerekekkel is, és nagyon szerették. Ebben a játékban egy állatkertben igyekszünk segíteni Joe-nak, a gondozónak az állatokat megtalálni, mivel azok előszeretettel bujkálnak, és ezért mindig rendetlenség van. Együtt próbáljuk kicsalogatni az állatokat rejtekhelyükről, és akinek ez sikerül, az jutalmat kap.

A játék tartozékai a bizonyíték arra, hogy ez egy egyszerű és nagyszerű szerzemény. A tíz állatkártyát, amelyek mindkét oldalán egy állat van, egy nagy körbe rendezzük, és Joe figuráját rátesszük az egyik lapra. Mindenkinek van egy 5 lapból álló készlete, melyeken megtalálható a flamingó, a zebra, a tigris, a krokodil és a hangyász. A soron következő játékos dob a kockával, és annyi lapnyit lép Joe-val, amennyit a kocka mutat.

Ezután mindenki megtippeli, természetesen titokban, hogy annak a lapnak, ahol Joe megállt, milyen állat van a túloldalán. Aki kitalálja, kap egy állateledelt (zöld kis kocka), aki viszont nem találja el, az semmit nem kap. A feladatot nehezíti, hogy a kártyát ezután megfordítjuk, így ha Joe legközelebb rálép ugyanerre a lapra, már más állat lesz a helyes tipp. A játék addig tart, míg valaki nem szerez 6 állateledelt. Akinek ez sikerült, megnyeri a játékot. Tulajdonképpen ez egy memóriajáték, ahol a megjegyzendő képek folyamatosan változnak, és még Joe-ra is figyelniünk kell.

Find Nix



Tervezők: Brad Ross és Robert Leighton

Kiadó: Piatnik

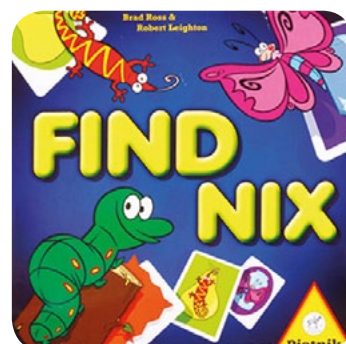
Megjelenés: 2014

Kategória: Kártyajáték

Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 15 perc

Ajánlott életkor: 7+



Ugrunk egy korosztálynyit, és íme a 7-éveseknek ajánlott Find Nix. Ez a játék a megfigyelés játéka: nem számít, milyen gyorsak vagyunk, és az sem, hogy milyen a memóriánk, csak az számít, hogy jól látjuk-e, amit látunk. A játékban 81 kártya van, és ezeken több információt találunk.



Minden kártyának négy tulajdonsága van:

- » Állat (pillangó, hernyó, kaméleon)
- » Tárgy (üveg, farönk, körte)
- » Háttér formája (téglalap, ovális, cakkos)
- » Háttér színe (narancs, zöld, lila)

Mindenki kap 5 kártyát, az asztal közepére felhúzzunk egy lapot, és kezdődhet is a játék. Aki sorra kerül, megnézi az asztal közepén lévő lapot, és a kezében lévő lapok közül keres egy olyat, amin legalább 2 azonosság van a központi lappal – például mind-

kettőnek cakkos a háttere, vagy van rajta körte, vagy narancsszínű a háttér. Amennyiben talál ilyen lapot, azt ráteheti a központi lappalra, és onnantól ezt kell összevetni a kezünkben lévővel. Ha valaki 3 azonosságot talál, annak lesz egy extra köre, azaz letehet még egy lapot.

Ezt addig folytathatja, míg talál lapjai között olyat, amin 3 azonosság van a központi lappal. Ha nincs olyan lap a kezünkben, amelyik megfelel a feltételeknek, húznunk kell egyet a pakliból, és a következő játékos jön. Egy kör addig tart, míg valamelyik játékosnak el nem fogynak a lapjai. Ilyenkor annyi pontot szerez, amennyi a többi játékos kezében maradt lapok száma. A játék addig tart, míg valaki eléri a játékoszámtól függő ponthatárt, és ezzel megnyeri a játékot.

Pörgős és izgalmas játék, ahol a figyelem nem lankadhat! Nagyon ritkán fordul elő, hogy öt lap között nincs egy megfelelő sem, de ahogy fogynak a lapjaink, egyre nehezebb lesz a dolgunk.



Numerabis



Tervező: Jens Sattler

Kiadó: Piatnik

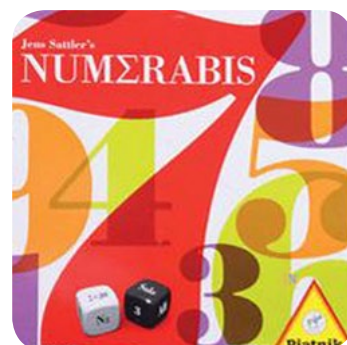
Megjelenés: 2014

Kategória: Kártyajáték

Játékidő: 15 perc

Játékosok száma: 2-5

Ajánlott életkor: 8+



Végül, de nem utolsó sorban jöjjön a nagyobbaknak is valami apróság. A Numerabis is egy memóriajáték, csak hogy itt nem elég megjegyezni, hol milyen lapka van, hanem számolni is kell, és nem is keveset. A játék 49 lapkával folyik, amikből egy 7x7-es táblát képezünk úgy, hogy a lapok hátlapja látszódjon. Az éppen soron lévő játékos dob a két speciális kockával, és megkezdí körét. A fekete kocka azt mondja meg, hogy a feladatot sorban egymás után hajtjuk végre úgy, hogy ha valakinek nem sikerül megoldást találni, akkor az általa felfordított lapok visszafordulnak. A másik lehetőség az, hogy szintén egymás után próbálkozunk, viszont a felfordított lapok a kör végéig felfordítva maradnak. A harmadik lehetőség szerint pedig nem 2, hanem 3 lapkával kell megoldani a feladatot.



A fehér kocka magát a feladatot határozza meg. Csak páros vagy páratlan számokat fordíthatunk fel; a lapokon lévő számok összege pedig nagyobb kell, hogy legyen 60-nál, vagy kevesebb 20-nál; a lapokon lévő számok összege 5-el osztható kell, hogy legyen; a lapok számainak különbsége 5-nél kevesebb kell, hogy legyen. Az adott feladatot helyesen megoldó játékos megnyeri a felfordított lapokat. A játék addig tart, míg az összes lapot meg nem szerezzük, és az lesz a játék győztese, akinek a legtöbb van belőlük.

Ez a játék 8 éves kortól ajánlott, mivel a számolás tudományával kell rendelkezünk ahhoz, hogy sikeresek legyünk. Nagyszerű családi játék, de nagyon ajánlom alsós tanítóknak is matematika órákra, mivel a gyerekek játék közben gyakorolják az egyszerű műveleteket, fogalmakat.

Mindhárom játékhoz jó játékot kívánok!

drcsaba

A Gémklub új kártyajátékai

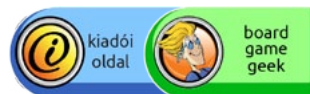
Kis királyfi és barátai



Tervezők: Karsten Adlung, Bernhard Naegele Kiadó/Forgalmazó: Adlung-Spiele/Gémklub Megjelenés: 2013/2014

Kategória: Kártyajáték
Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 15 perc
Ajánlott életkor: 3+



Melyik gyerek ne szeretne színezni? Mindent kiszíneznek, nem csak az erre a célra készített vonalas kifestőkönyveket, hanem a szoba falát, az ágyat, a könyveinket, a papucsot, a hűtőt, szóval mindent. Ebben a játékban pontosan ez a feladat, mármint színezni kell. A kis királyfi és barátai egy szép képet akarnak festeni a nagynénijüknek a születésnapjára, de sajnos a festékes vödrök elkeveredtek. A játékosoknak segíteniük kell nekik. A festékes vödröket ábrázoló kártyákat megkeverik, és két húzópaklit képeznek belőlük úgy, hogy a lapok képes oldala legyen felfelé. Mindenki húz egy színes képet ábrázoló kártyát, és igyekszik megjegyezni, hogy az azon látható figura milyen színekkel van kiszínezve. Ezt a lapot képpel lefelé leteszik maguk elé, így a túloldali kép sziluettjét látják. A játékosok felváltva vesznek el festéklapokat a két pakli valamelyikéből, amit vagy a kezükbe, vagy egy harmadik paklit képezve félretesznek. Ennek következtében az első játékos kettő, az utána következő többi pedig már lehet, hogy három pakliból húzhat. A harmadik pakliról elvett lapot csak a kezükbe vehetik. Addig húznak fel festékes vödröket ábrázoló lapokat, amíg valaki úgy nem gondolja, hogy azok a lapok vannak a kezében, amik a színezéshez kellenek. Ekkor megmutatja a lapjaikat, és felfordítja a színezésre váró kártyáját is. Ha minden stimmel, és nincs hiány, többlet, eltérés, akkor megnyerte a képet tartalmazó lapot, a festékes vödröket pedig eldobja. A játék addig tart, amíg el nem fogynak a kifestésre váró lapok.

Ez egy komplex játék, mivel színefelismerést, memóriát és problémamegoldó képességet is fejleszt. Ajánlom olyan családoknak, ahol van egészen kicsi gyermek, de ajánlom nagyobbaknak is, mivel több játékvariáns van, amik egyre nagyobb kihívást jelentenek a színezni vágyóknak.



Zweins



Tervezők: Bernhard és Dinah Naegle

Kiadó/Forgalmazó: Adlung-Spiele/Gémklub

Megjelenés: 2013/2014

Kategória: Kártyajáték
Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 15 perc
Ajánlott életkor: 6+



Ismét egy beszélős játék! Egyre több az olyan játék, ahol a kommunikációnak igen nagy szerepe van. Legtöbbször fogalmakat kell meghatározni, körülírni, vagy képről kell mesélni. A Zweins kicsit más. Ebben a játékban kártyákat teszünk az asztal közepére mindaddig, míg valaki ki nem választ kettőt közülük, és az azokon látható képek segítségével összetett szót alkot. Ha sikerül, akkor a szó első tagjához tartozó lapot magunkhoz vehetjük, ez majd a játék végén egy győzelmi pontot ér. A feladat igen egyszerűnek

tűnhet, de nem az. Sokszor elmélázunk a lapok fölött, és csettegünk, hogy nem jut eszünkbe egy összetett szó sem. Nem kell megijedni, van megoldás, csak rá kell hangolódni a feladatra, és máris megy, mint a karikacsapás. Ebben a játékban is van több játékváriáns, így van, amelyik könnyíti a feladatot, habár a szabály szerint nehezíti, és van, amelyik tényleg megnehezíti. Kinek mi a könnyebb és a nehezebb. Minden lapnak mindkét oldalán vannak képek, így nagyon sok lehetőség van arra, hogy sikeresek legyünk. A játék addig tart, míg az összes lapot ki nem tettük az asztalra, és már senki nem tud összetett szavakat alkotni. Ezután mindenki összeszámolja győzelmi pontjait, és az győz, aki a legtöbbet gyűjtötte. A játék izgalmas, pörgős és olykor elgondolkodtató. Fejleszti a képfelismerő képességet, a szóalkotást és a szókincset.

Ajánlom családoknak és baráti társaságoknak is, mivel igen szórakoztató, partijátéknak is beválik.



Röf-röf! - Oink!



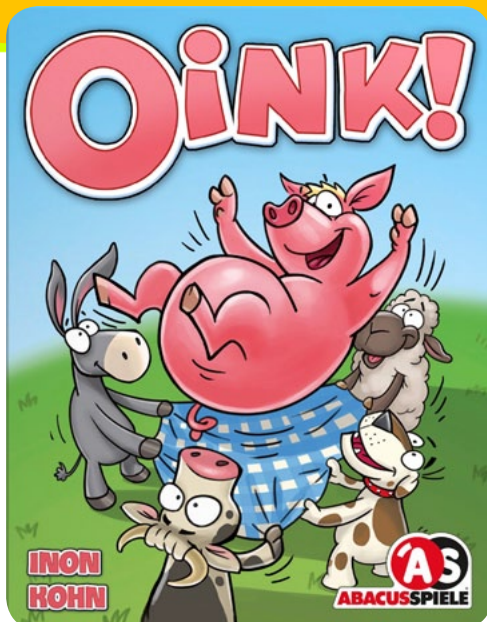
Tervező: Inon Kohn

Kiadó/Forgalmazó: ABACUSSPIELE/Gémklub

Megjelenés: 2014

Kategória: Kártyajáték
Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 15 perc
Ajánlott életkor: 6+

board
game
geek

Azok a játékok, amik hangadásra kényszerítik a játékosokat, megosztják a közönséget. Vannak, akik nem szeretnek ilyen jellegű játékkal játszani, és vannak, akik előszeretettel keresik őket. Nos, az utóbbi csoportnak szól elsősorban az *Oink!* című remekmű, melyben cuki állatokkal kell ügyködnünk: van kutyas, cica, boci, csacsi, bari, kiskacsa és természetesen malac. Akik nem tudják, hogy melyik állat milyen hangot ad ki, azoknak segítségként leírom: Vau-vau!, Miau!, Múúú!, Láááá!, Beeee!, Csip-csip! és Röf-Röf! Remélem mindenki rájött, hogy ezeket a hangokat fogjuk kiadni játék közben, ha elég gyorsak és szemfülesek vagyunk. A játék során kiosztjuk az összes lapot a játékosok között, és felváltva középre tesz mindenki a lapjai közül egyet-egyet. Amint két azonos állat kerül egymásra, gyorsan rá kell csapnunk azzal a kezünkkel, amelyikkel nem a lapokat teszszük a kupacra, és hangosan ki kell mondani az érintett állat hangját. Ha sikerült, megkapjuk a középen kezünk által letakart paklit. Ezek lesznek a játék végi pontjaink. Úgy is tudunk lapokat szerezni, ha a

két egymáson lévő lap összértéke pontosan 7. Ilyenkor szintén jön a rácsapás és a hang, ami ebben az esetben az érintett állatokat figyelmen kívül hagyva a Röf-Röf lesz, hacsak nem két azonos állat van egymás fölött, ugyanis ilyenkor annak hangját kell utánozni. Eljön a pillanat, amikor egy malac kerül felülre: ilyenkor nem számít, mi van alatta, miközben rácsapunk, Röf-Röf-öt kell mondani, és így megnyerjük a paklit. Ha valaki rossz hangot ad ki, annak vagy utánoznia kell egy majmot, vagy le kell tennie a megszerzett paklijának legalsó lapját a középső pakli aljára. Ilyen esetekben néha érdemes majmokodni! Addig tart a játék, amíg elfogynak a lapok, és ilyenkor mindenki megszámlolja az összegyűjtött lapjain lévő pontokat. Ezek állatonként 1-6 értékűek. Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte. Ajánlom családoknak és baráti társaságoknak. Vicces időtöltés, és mindemellett nagyon jól fejleszti a figyelmet, a szem-kéz koordinációt, a számolást és a memóriát.

dracsaba



Stone Age



Tervező: Bernd Brunnhofer alias Michael Tummelhofer

Kiadó/Forgalmazó: Hans im Glück / Compaya

Megjelenés: 2008



Nagyon sok játék játszódik a középkorban vagy az ókorban, de a **Bernd Brunnhofer** (Michael Tummelhofer írói álnéven megjelentetett) 2008-as játéka, a **Stone Age**, vagyis Kőkorszak – ahogy már a neve is mutatja – az ókorban játszódik.

Egyszerű, de szórakoztató játékmenettel, gyönyörű kivitellel a játék a *Spiel des Jahres* díjat célozta meg, nem is teljesen eredménytelenül, mert ha nem is nyerték meg (2008-ban a *Keltis* nyert, amelyről a JEM magazin 9. számában [írtunk](#)), de a játékot jelölték a díjra. És bizony nem volt érdemtelen ez a jelölés.

Michael Menzel dobozon látható rajza visszaköszön a szépen kidolgozott tábláról és a kártyákról is. A nyersanyagok szép, színes, különböző alakú fa alkatrészeit öröm kézbe venni. A dobozt kibontva mégis egyből a kellemes műbőr illatot árasztó, hangulatos dobópohár tűnik fel. A 7 dobókocka és a dobópohár egyből a kockapókert juttatja az ember eszébe. Kockapókert sokat játszottam, de nem örültem, hogy ezt egy társasjátékban láttam. A játékot végigjátszva megnyugodtam, hogy itt jóval többről van szó.



A tűz füstölgő, szürkésfekete faszénkupa-
Acára az öregasszonyok időnként barna leveleket dobtak. A legtöbb férfi aludt –
ülve aludtak, fejüket a térdükön nyugtat-
va. Reggel nagy zsákmányt ejtettek, mind-
nyájuknak elegendőt, egy szarvast, amit
vadászokutyaik sebeztek meg; így hát nem
okozott marakodást az osztozás. Némelyik
asszony még mindig a szanaszét hajigált
csontokat rágsálya. Más asszonyok avart
és hullott gallyat gyűjtöttek halomba, hogy
legyen mivel táplálni Tűz Bátyót, ha majd
eljön a sötétség – hadd nőjön erőse és
nagyra, óvja őket a vadaktól.

[...] Az alvó férfiak némelyike mellett nagy
jávorszarvasagancs feküdt élesre reszelt
ágakkal és hosszú botok, végük kovakővel
hegyesre farigsálva.

Ezeket és a füstölgő tűzön kívül nem sok
volt, ami ezeket az emberi lényeket meg-
különböztette a környéken kóborló vad-
állatoktól. De Uja, a Nagyeszű nem aludt,
hanem ültében kovakővel karcgatott va-
lamit egy csontra, amit állat semmiképp
sem tesz.

Ő volt a törzs legöregebb férfinja, előreug-
ró homlokú és pofacsontú, fonnyadt karú;
nagy szakála volt és szőrös arca, mellét
meg karját is sűrű fekete szőr takarta. Ereje
és találékony esze jóvoltából ő volt a törzs
ura, és a legnagyobb, legjobb rész járt neki
minden osztozáson.

H. G. Wells: *Kőkori történet*
(Tótfalusi István fordítása)

A 2-4 játékos törzsfőnököket alakít, akik a törzs embereit elküldik vadászni, fát gyűjteni, kunyhót építeni. Akinek az emberei a legtöbb győzelmi pontot gyűjtik, az lesz a legeszesebb, legtalálékonyabb törzsfőnök.

5 emberrel kezdünk, és minden körben kiválasztunk egy akciót, lehelyezve oda egy vagy több bábut, majd jön a következő játékos, és ez addig megy körbe, míg minden emberünket el nem küldtük dolgozni.

Az embereinket az alábbi helyekre küldhetjük el:

» **A falu:** A faluban három hely található (két és három játékos esetén csak két hely tölthető be).

- **Kunyhó:** Két embert ideküldve a következő körtől már egygyel több emberünk lesz.
- **Szerszámkészítő:** Egy embert küldhetünk ide, aki készít egy szerszámot, amely majd a dobásaink értékét növeli.
- **Szántóföld:** Egy embert küldhetünk ide, aki az élelmiszerraktár-jelölőt növeli, ezáltal élelmiszer-bevételünk egygyel nő.

» **Termelőhelyek:** Maximum 7 ember küldhető ide (három játékos esetén legfeljebb kettő, két játékos esetén csak egy játékos emberei tehetők az egyes helyekre).

- **Erdő:** Az ideküldött emberek számának megfelelő számú dobókockával dobunk, a dobás összegét elosztjuk 3-mal, és annyi fát kapunk.
- **Agyagbánya:** A dobás összegét 4-gyel osztjuk el, és annyi agyagot kapunk.
- **Kőbánya:** A dobás összegét 5-tel osztjuk el, és annyi követ kapunk.
- **Aranymosó:** A dobás összegét 6-tal osztjuk el, és annyi aranyat kapunk.

» **Vadászmező:** Ide bármennyi embert küldhetünk. Szintén annyi kockával dobunk, amennyi embert letettünk az akcióhelyre. A dobás összegét 2-vel osztjuk el, és annyi élelmet kapunk.

» **Civilizációs kártya:** 4 kártya van mindig felfordítva, és kártyánként egy ember küldhető ide. A kártya helye határozza meg, hogy 1, 2, 3 vagy 4 darab bármilyen nyersanyagot kell-e beadnunk a kártya megszerzéséhez. Ezek közül vannak, amelyek a játék végén az értékelésnél szorzókat adnak az embereink, épületeink, szerszámaink vagy élelmiszerraktárunk után, illetve a különböző civilizációs felfedezéseket jelölő szimbólumokat gyűjtve, hatványozva hoznak győzelmi pontokat.

» **Épületek:** A játékosok számának megfelelő számú épületepaklik legfelső lapkái vannak felfordítva. Épületenként egy-egy ember küldhető ide, és az épületen van feltüntetve, hogy miből mennyi nyersanyag kell a megépítéséhez, illetve mennyi győzelmi pontot ér, amit azonnal lelépünk a pontozósávon.



Ha már mindenki elküldte az összes emberét, akkor játékosrendben cselekszünk az embereinkkel. A soron lévő játékos tetszőleges sorrendben végrehajtja az összes akciót, ahol embere tartózkodik, majd visszaveszi onnan a bábit. Ha már mindenki cselekedett, utána megejtjük az embereinket. Minden emberünk egy ételt eszik. Az embereink számából levonjuk az élelmiszerraktáron lévő jelölők számát (annyi emberünk automatikusan megvan etetve), a maradéknak ételt adunk. Ha nincs elegendő élelmiszerünk, bármilyen nyersanyag beadható egy ételért. Aki akár csak egy emberét nem tudja vagy nem akarja megejtetni, az 10 győzelmi pontot veszít (emiattni miuszba is mehetünk).

Továbbadjuk a kezdőjátékos-jelzőt, és jön az újabb forduló. A játék addig tart, míg vagy nem tudunk a civilizációs kártyákból négyet felrakni a táblára, vagy amíg el nem fogy az épületlapkák egyik paklija. A játék közben összegyűjtött pontokhoz hozzáadjuk a kártyákkal szerzett bónuszpontokat, és megkapjuk a végeredményt.

Többen olyan kritikát fogalmaztak meg a Stone Age-dzsel szemben, hogy a kockadobások miatt túl nagy benne a szerencse szerepe. Hiába van benne kombinációs lehetőség, túl sok függ a kockadobásokon, hiszen a nagyobb összeget dobók mindig több nyersanyaghoz jutnak, amivel több kártyát vehetnek meg, több épületet építhetnek fel. Ráadásul az épületek pont annyi győzelmi pontot adnak, mint amennyi a felépítésükhöz szükséges nyersanyagok értéke.

Én ezekkel a kritikákkal nem értek egyet. Közel 80 alkalommal játszottam a játékkal. Habár játékaim többségét megnyertem, találkoztam olyanokkal, akik nálam is jobban játszottak. A játékot igazán a civilizációs kártyák döntik el. Természetesen aki végig ötösöket és hatosokat dob, az előnybe kerül, de annyiszor dobunk a kockákkal, hogy soha nem lesz olyan, hogy végig rossz lesz a dobásunk. Az embereink számának növelésével több kockával dobhatunk, így egyértelműen növeljük dobásaink összegét, másrészt a szerszámaink számának növelésével is befolyásolhatjuk az eredményt.

Most nem merülnék bele a megfelelő stratégia részletes boncolgatásába; akit érdekel, a JEM magazin egy későbbi számában majd elolvashatja, hogy a játékban milyen taktikákat lehet és érdemes alkalmazni. Kifejtem majd az ún. éheztetési stratégia (vagyis amikor nem etetjük az embereinket, inkább bevállaljuk a mínusz pontokat) alkalmazását, illetve ennek ellenszerét is.



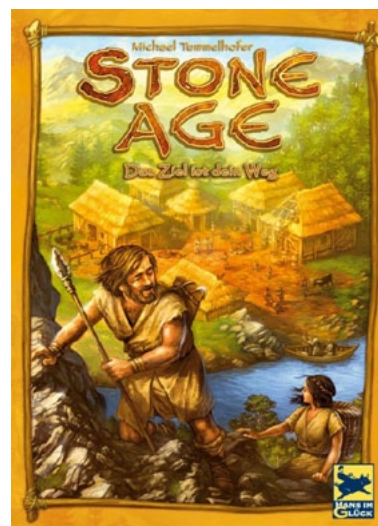
A Stone Age véleményem szerint egy igen jól sikerült játék. Amikor először találkoztam vele, a sok kocka miatt fenntartásaim voltak, de az első játék után tudtam, hogy ez a játék kell nekem otthon a polcomra. Nem mondható bonyolultnak, ezért családi játéknak is tökéletes. A dobozon a 10+ korosztály van feltüntetve, de a játék már 8-9 évesekkel simán játszható, legfeljebb a civilizációs kártyák kombinációit nem látják át teljesen, de ettől még jól tudnak játszani a játékkal. Nyugodt szívvel ajánlom mind családoknak, mind gyakorlott társasjátékosoknak, ha valami könnyedebb játékkal szeretnének játszani.

maat



summárum

Stone Age



Tervező:	Bernd Brunnhofer (Michael Tummelhofer álnéven)
Megjelenés:	2008
Kiadó/Forgalmazó:	Hans im Glück / Compaya
Kategória:	Munkáslehelyezős, sorozatgyűjtőgetős, kockadobós társasjáték
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	60 perc



Nations



Tervezők: Rustan Håkansson, Nina Håkansson, Einar Rosén, Robert Rosén **Kiadó:** Asmodee **Megjelenés:** 2013



Az emberi civilizáció kialakulásának és kibontakozásának témája mindig is népszerű volt pl. a művészetekben, de az elsősorban a könyveken és filmezésen keresztül megjelenő történelem nem maradhatott ki a számítógépes és táblás játékok világából sem. A globálisan elterjedt históriáinkban főként hadi, gazdasági és politikai szempontból érintett történetünk nagyon jó alap egy komolyabb stratégiai jellegű játék elkészítéséhez és kiadásához. Az ezt a vonalat követő, jelenleg bemutatásra kerülő *Nations* egy, a mai napig is méltán sikeres civilizációépítő játék (*Through the Ages: A Story of Civilization*) témáját és nyomdokait felhasználva mutatkozott be a 2013-as esseni börzén.

A játékban 5 neves nemzet (egyiptomi, görög, kínai, perzsa és római) egyikének irányítását vállalhatjuk magunkra négy koron keresztül, és arra kell törekednünk, hogy végül a legnagyobb befolyással és hatalommal rendelkező kultúrává váljunk.

A játékot az ókorban kezdjük, amikor az első államok megalakultak, és virágzásnak indult a civilizáció kiépülése. A nemzetek játéktábláinak (a játékos tábláknak) két oldala van: az egyikük („A”) teljesen megegyező, míg a másik („B”) nemzetenként különböző előnyöket és hátrányokat ad, más-más mennyiségű kezdő nyersanyagkészlettel és speciális bónuszokkal. Minden ilyen tábla mindkét oldalán megtalálható egy-egy narancssárga keretes vezetőhely, ahová az adott korhoz tartozó, speciális bónuszokat biztosító vezető kártyája kerül, melyen konkrét történelmi személyeket láthatunk

(pl. Sun T’zu). A kék keretes helyek az adott nemzetekhez tartozó ókori épületeket jelölik (pl. zikkurat), melyekre az egyre hatékonyabb épületkártyák kerülnek a játék folyamán. A piros keretes helyek a katonaságot jelképezik, melyekre a hadi kártyák (pl. halhatatlanok) kerülnek. A barna keretes helyre és helyekre az építendő és felépített csodák kártyái kerülnek (pl. piramisok), míg a zöld keretes téglalapok a meghódítandó gyarmatok (pl. Azték Birodalom) helyét szimbolizálják.

A játékban négy különféle dinamikus és kétféle statikus erőforrásból kell gazdálkodnunk:

- » A **búza** biztosítja az embereink élelmeszer-ellátását és az éhezés elkerülését.
- » Az **érc** segítségével állíthatjuk munkába és csatasorba az embereinket és építhetünk csodákat.
- » A **pénz** a nemzetünk rugalmasságát alapozhatja meg, a különböző kártyákat (pl. épület, hadi, aranykor, csata, háború stb.) vehetjük meg vele.
- » A **könyv** speciális erőforrásunk: vele fedezhetjük a többi nyersanyagunk hiányát és szerezhetünk győzelmi pontokat a korok végén.
- » A **stabilitás** a nemzetünk egységességét biztosítja, és a különböző történelmi események ránk vonatkozó hatását határozza meg, valamint csökkenti a háborús veszteségeket.
- » A **haderő** a nemzetünk katonai erejét jelképezi a többi nemzethez képest, és szintén a történelmi események ránk vonatkozó hatását mutatja meg. Emellett a következő forduló játékosrendjéről és a háborúk kimeneteléről is dönt.



A játék összesen 8 fordulóból áll, melyekben egyenként három fő fázis van:

1. Fenntartás
2. Akció
3. Végrehajtás



1. Fenntartás

Ebben a fázisban történik meg a korváltás, a fordulójelző jobbra tolása és a civilizációtábla feltöltése az új kártyákkal, emellett a nemzetünk növekedési irányának kiválasztása, és az adott fordulóra vonatkozó történelmi esemény felfedése, majd ennek alapján az építészek felrakása.

2. Akció (háromféle)

Az akciófázisban zajlik a játék legnagyobb része, itt vehetünk új kártyákat (1), küldhetünk munkásokat az épületeinkre és a hadi kártyáinkra (2), és bérelhetünk építészeket az aktuálisan épülő csodánk befejezésére (3).

3. Végrehajtás

Ebben a fázisban termelhetünk az épületekben lévő munkásokkal, szedhetünk adót a gyarmatainktól, és szerezhethetünk nyersanyagokat a már felépült csodáinkkal, emellett a nemzetünk fenntartásának költségeit is ki kell fizetnünk (pl. hadsereg). Itt döntjük el a háborúk kimenetelét és a következő fordulóra vonatkozó játékosrendet a katonai erőviszonyok alapján, emellett az éhezés megakadályozását is meg kell oldanunk a történelmi esemény hatásának végrehajtása után.



A játékban 8 különböző színű és hatású kártya található:

- » **kék keretes épületkártya** – A különböző épületek nemzetünk erőforrás-termelését biztosítják.
- » **piros keretes hadi kártya** – A hadseregünk erejét biztosítják különféle erőforrásokat felhasználva.
- » **zöld keretes gyarmatkártya** – A katonai erővel meghódítható gyarmatokat jelképezik, melyek erőforrást biztosítanak.
- » **barna keretes csodakártya** – Az építésszelkel felépíthető csodákat jelképezik, melyek különféle bónuszokat és győzelmi pontokat biztosítanak.
- » **narancssárga vezetőkártya** – Történelmi személyek, akik különféle bónuszokat biztosítanak nemzetünknek.
- » **sárga keretes aranykorkártya** – A nemzetünk fejlődését segítik azonnali dinamikus erőforrás vagy győzelmi pont formájában.
- » **szürke keretes csatakártya** – A legerősebb katonai egységünkől függő mennyiségű azonnali dinamikus erőforrást biztosítanak.
- » **fekete keretes háborúkártya** – A kimenetelüktől függően (vereség esetén) vesznek el dinamikus erőforrásokat és győzelmi pontot.

A Nations egy rendkívül kompetitív, komplex taktikai, stratégiai társasjáték, mely akár órákra is lekötöheti az ilyen és ehhez hasonló jellegű témát és mechanikát kedvelő játékosok figyelmét. Érdekes, hogy maga a játék inkább akadályoz, mint segít bennünket, ugyanis (pl. erőforrásokból és az események által) főként elvesz, és keveset ad. Speciális lehetőség benne a nehézségi fokozat beállítása, tehát a tapasztaltabb játékosok kiegyenlíthetik az esélyeket pl. a kezdőkkel. Az egymás akadályozásának lehetősége nagyon erősen benne van a játékban (és legtöbb esetben szükséges a győzelemhez), ezért főként azoknak ajánlott, akik szeretnek „kitolni” a másikkal. Az euro-jellege azért megvan: az erőforrásainkkal való okos és előrelátó gazdálkodás és mindenekelőtt a jó időzítés könnyen segíthet a legtöbb győzelmi pont megszerzésében.

sirius

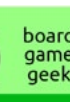
Néhány tipp a játékra vonatkozóan, főként kezdők részére:

- » Érdekes minél hamarabb stabilizálni a termelésünket a dinamikus nyersanyagokból, főként az épületek fejlesztésével és a gyarmatok megszerzésének jó időzítésével.
- » A munkásutánpótlás elengedhetetlen a fejlődéshez.
- » A sok pénz komoly rugalmasságot biztosít, és komoly előny lehet egy drágább kártya megvételének esélye.
- » Érc nélkül befagy a termelés, és nagyon nehezen tudunk „kort váltani”.
- » Nem érdemes túlzottan halmozni a búzát, elég az etetés és az éhezés megoldására termelt mennyiség.
- » Ha a katonaságot erőltetjük, akkor mindenképp háborúzzunk.
- » A könyv nagyon sokat jelenthet győzelmi pontokban mérve, főleg több játékos esetében.
- » Törekedjünk, hogy a stabilitáson minél ritkábban legyünk a legutolsók.
- » Gondoljuk meg jól, hogy melyik vezetőt választjuk, mert komolyan befolyásolhatja a stratégiánkat.
- » Csodák felépítése nélkül nem fogunk nyerni.

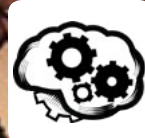
summárum Nations



Tervezők:	Rustan Håkansson, Nina Håkansson, Einar Rosén, Robert Rosén
Megjelenés:	2013
Kiadók:	Asmodee
Kategória:	Civilizációépítő kártyás játék
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	1-5
Játékidő:	120 perc



Zombicide



Tervezők: Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult Kiadó: Cool Mini Or Not, Guillotine Games Megjelenés: 2012

Be kell vallanom, hogy nem vagyok fanatikus zombirajongó. Talán egy kezemen meg tudnám számolni, hány zombis filmet láttam, és habár mostanság özönlenek a zombis játékok, korábban csak kettőt próbáltam ki: a *Last Night on Earth* kifejezetten jó volt, és megvételre ítéltam, a *Zombies!* viszont annyira kikészített, hogy szenvedésem közben egy széket is összetörtem. Mikor feltűnt a *Zombicide*, csak legyintettem, és úgy reagáltam, mint Körömdi János az újabb számovárra a Három nővér paródiában: „[Hogy jutott eszébe?](#)” Nem terveztem kipróbálni, de a többiek a szomszéd asztalnál annyira dicsérték, hogy csak nem hagyhattam ki. Aztán egyszerűen megfogott. Ha éppen nem ez volt terítéken, akkor is rajta járt az agyam, és mikor ismét leültünk a tábla mellé, képesek voltunk naphosszat csak ezt játszani.

A *Zombicide* magyarra talán úgy fordítható, hogy Zombiirtás. Nyugodjunk meg, nem erről szól az egész játék, bár ez a leggyakrabban végrehajtott tevékenység. A játék forgatókönyv (avagy scenario) alapú, így minden küldetésben más célokat kell elérni: pl. eljutni a pálya túlsó végéig, találni elegendő kaját, összegyűjteni a pályán szétszórt küldetésjelölőket vagy csak egyszerűen kinyírni 300 zombit. A játék magas újrajátszhatóságát nem csak a változatos célok, de a változó tábla is biztosítja: a 9 darab kétoldalas, négyzetes tereplapból igen változatos térképek rakhatók össze.

Legfeljebb 6 túlélő próbálja közösen elérni a kitűzött célt. Egy csapatot alkotnak, akik a játékmechanizmus által mozgatott zombik ellen küzdenek. Mindannyian rendelkeznek valamilyen speciális képességgel (pl. akció elhasználása nélkül kereshet vagy gyorsabban mozoghat), és ahogy egyre gyakorlottabbak lesznek a zombiirtásban, fejlődnek is, aminek hatására újabb képességeket tanulhatnak. Viszont a fejlődésnek ára van, mert a tapasztaltabb túlélők hatására több zombi jelenik meg.

Játékmenet

A játék mechanizmusa rendkívül egyszerű: minden fordulóban először a túlélők jönnek sorban, mindegyikük végrehajthat 3 akciót; majd a táblán lévő zombik következnek, amik próbálnak közelebb kerülni a túlélőkhöz, illetve, ha elég közel vannak, megsebzik őket; végül újabb zombik tűnnek fel a pálya megadott pontjain.

A túlélők a saját körükben többek között mozoghatnak egy szomszédos mezőre, ami vagy egy szoba egy épületben, vagy egy zebrák által határolt rész az utcán. Egy lépés általában egy akcióba kerül, de ha a túlélő egy zombiktól hemzseggő mezőről próbál távozni, akkor minden ott lévő zombi után plusz egy akciót kell elköltenie a mozgáshoz. Ebből látható, hogy túl sok zombi esetén (és az ilyen helyzetben használható speciális képesség híján) a túlélő kénytelen harcolni.





db), a dobott értékek közül melyek minősülnek sikernek (pl. 4+ esetén minden kockával 50% esélyünk van találatot elérni), és minden egyes siker hány sebzést tud okozni (1 vagy 2). A leginkább áhított fegyver a láncfűrész, amely-
lyel egy jó dobás eredményeként akár 10 zombit is fel tudunk aprítani egyetlen támadás során.

Egy akciót elhasználva a zombimentes szobákban lehet keresgélni is, de ezt minden túlélő körönként csak egyszer teheti meg. Ekkor a túlélő megkapja a tárgypakli legfelső lapját, ami lehet fegyver, valamilyen egyéb tárgy (pl. a keresést segítő elem-lámpa vagy általában csak a helyet foglaló konzervkaja), balszerencsés esetben pedig egy hirtelen felbukkanó zombi. A tárgyakat a túlélők vagy a kezükben (2 hely), vagy a hátizsájjukban (3 hely) viszik.

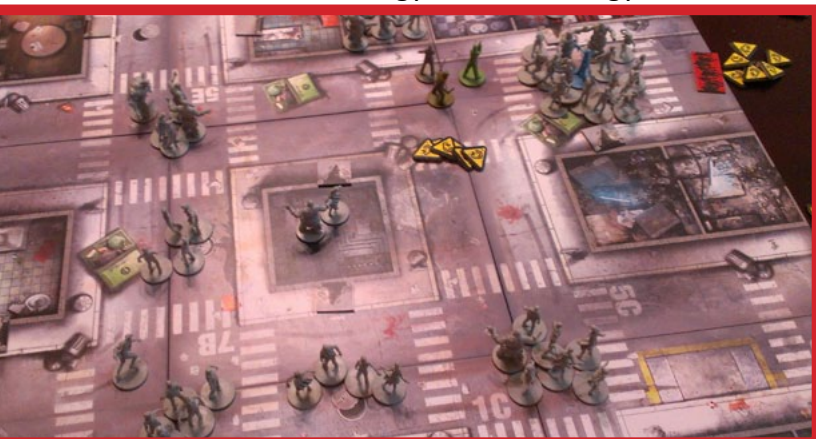


Bizonyos küldetéseknél autók (rendőrautó és/vagy gengszterek által használt tuningolt verda) is elérhető, amikbe be lehet szállni, át lehet kutatni (csak fegyver vagy zombi található), és vezetni is lehet. Az autó nagyszerű eszköz a zombik tömeges irtásához, de figyelniük kell, hogy mikor és hol állunk meg, mert a zombik ellen semmilyen védelmet nem nyújt. Ezen kívül lehet még megfelelő tárgyakkal ajtót nyitni, tárgyakat átadni vagy cserélni, küldetésjelzőt felvenni vagy egyszerűen zajt csapni, hogy a zombik mozgását valamennyire irányítsuk.

Ha mindenki végrehajtotta az akciót, a zombik jönnek. Ha egy zombi lát egy vagy több túlélőt a nyílt utcán vagy a szomszéd szobában, akkor feléjük veszi az irányt. Ellenkező esetben a legnagyobb zaj felé tart. A zajos eszközök (pl. lőfegyverek, láncfűrész, de még a tűzoltó balta is, ha ajtónyitásra használtuk) használatakor egy-egy zajjelölőt helyezünk a táblára, és ezen kívül minden túlélőt is egy-egy zajforrásnak tekintünk. Az így kialakult legnagyobb zaj felé haladnak a zombik, amik nem látnak egyetlen túlélőt sem.

Értelemszerűen, ha egy zombi már egy túlélővel azonos mezőn tartózkodik, akkor nem megy tovább,

hanem támad. A zombik támadására nem kell dobni, automatikusan sikerül. Minden támadásukkal 1 sebzést okoznak, aminek hatására a sebzett túlélőnek el kell dobnia egy tárgyát, és egy seblapot kell a karakterlapjára helyeznie, ami foglalja az egyik tárolóhelyét. Azon nem kell aggódni, hogy egy túlélő hogyan tárolja a tárgyait túl sok seb esetén, ugyanis a második sebzés hatására a karakter meghal. Ez egy véres játék, amiben nehéz hősnek, de annál egyszerűbb mártírnak vagy szerencsétlen áldozatnak lenni.



Ha a pályán lévő zombik mozogtak, illetve támadtak, akkor a térkép adott pontjain újabb zombik tűnnek fel. Minden ilyen pontnál húzunk egy zombikártyát, ami megadja az ott felbukkanó zombik számát és típusát. Ez attól is függ, hogy a legtapasztaltabb (azaz általában a legtöbb zombit megölt) túlélő milyen szinten van: minél erősebb, annál több zombi jön. Itt, kérem, nem lehet lazálni és remélni, hogy a gyakorlással könnyebb lesz a helyzetünk. Az a szerencsétlen helyzet is előfordulhat, hogy nem elég a játékhoz kapott 65 zombifigura, és kifutunk a készletből, mert mindegyik a táblán tolong. Ha ilyenkor újabb zombit kellene felraknunk, akkor nem lélegezhetünk fel, hanem éppen hogy ideje pánikba esnünk: ugyanis a zombik egy extra kört kapnak, amiben újra támadhatnak.



Lényeges eleme a játéknak, hogy nem csak egyfajta zombi található benne. A kóborlók a legegyszerűbb ellenfelek, mert körönként csak 1 akciójuk van (mozgásra és/vagy támadásra), és már egy 1-es értékű sebzés kifesteti őket. A dagik egykoron jól megtermett munkásemberek voltak, akiknek szintén csak 1 akciójuk van körönként, de jobban bírják a sebesüléseket, és emiatt legalább 2-es sebzésű fegyver kell az elpusztításukhoz. Azaz nem elég egy 1-es sebzésű géppisztollyal 2 sikert elérnünk, olyan fegyverre van szük-



ségünk, ami minden dobott sikerre 2 sebzést okoz. A rettenetből csak egy van, de csak azért, mert ő egyfajta mutáns, aminek 3-as sebzés kell az elpusztításához.

Sajnos az alapjátékban ilyen fegyver nincs... Ha sikerül találnunk üres üveget és benzint, amiből összerakunk egy Molotov-koktélt, akkor meg lehet semmisíteni, de enélkül állandó, bár lassú fenyegetést jelent.

A legveszélyesebbek mégis a fitt emberekből lett futók, amik elpusztításához ugyan elég 1 sebzés, de körönként 2 akcióval rendelkeznek. Így nem csak gyorsan tudnak mozogni, de ha egy mezőn kezdenek egy túlélővel, akkor ő azonnal meg is halhat 2 sebzés hatására.

Érdekességek

A játékban van egy-két olyan mechanizmus, ami megosztja a játékosokat. Ezek elsőre furcsának tűnhetnek, de ha megszokjuk őket, nem rontják a játékélményt.

Közelharcban bármelyik, azonos mezőn lévő zombi támadható, de távolsági harcban nem. Ugyanis távolsági harc során mindig először a kóborlókat, majd sorban a dagikat, a rettenetet, végül a futókat kell sebezni és megölni. Ez például azt jelenti, hogy ha egy 1-es sebzésű pisztollyal lövöldözök, akkor a kóborlók kiirtása után nem lőhetem le a futókat addig, amíg a dagik is ugyanazon a mezőn vannak. Például egy pisztollyal nem lehet megölni a legalább 2-es sebzést igénylő dagit, így a futók teljes vé-



delmet élveznek. Valójában még rosszabb a helyzet, mert ha azon a mezőn egy túlélő is van, akkor bármilyen zombi előtt először ő sebesül, és amíg meg nem hal, a zombik sem pusztulnak el. Ilyenkor jön jól a távcsővel felszerelt vadászpuska, amivel pontosan lehet célózni.

Az autókkal történő közlekedés és sebzés is a távolsági harchoz hasonlóan történik: először a túlélők sérülnek, és csak az ő haláluk után jönnek a zombik a fenti sorrendben – kivéve persze, ha az a másik túlélő is a kocsiban ül. Mivel az autókkal is csak 1-es sebzést lehet okozni, a dagik itt is jó védelmet nyújtanak a futóknak.

A megjelenő zombik száma független a túlélők számától, csak a legtapasztaltabb túlélő szintjétől függ. Így ha egy scenario 4+ túlélőre van kialakítva, 6 túlélő több akciója és nagyobb tűzereje nagyobb esélyt biztosít 4 túlélővel szemben.

A játékban található zombik száma valószínűleg nem egy alapos tesztelés eredményeképpen meghatározott, jól kiegyensúlyozott érték. Ha valamelyik kiegészítő révén több zombi áll rendelkezésünkre, akkor később jön el az a pillanat, hogy zombihiány miatt az élőhalottak extra kört kapnak. Igaz, ekkor több zombi tolong a pályán, de az extra körök sokkal nagyobb károkat tudnak okozni a túlélők számát illetően.

Van néhány zombilap, amik hatására nem újabb zombik jelennek meg a megadott pontokon. Két lapon egy csatorna ábrája is szerepel, így ezek hatására a megadott számú és típusú zombi minden olyan csatornából előjön, ami olyan tereplapon van, amin legalább egy túlélő tartózkodik. Ilyenkor nagyon kellemetlen, ha egy túlélő négy tereplap találkozásánál lévő mezőn áll, mert azt úgy kell kezelni, hogy mind a négy tereplapon rajta áll. Ilyenkor hirtelen sokkal több zombi jelenik meg, és általában nem várt helyeken. Nagyon kellemetlen tud lenni... Ezen kívül van néhány lap, amik hatására nem újabb zombik jelennek meg, hanem a már a táblán lévő zombik egy típusa egy extra kört kap. Ezeket általában külön számon tartjuk, mert ezek okozzák a legnagyobb veszteségeket.



Több egyenrangú célpont esetén, vagy ha az egyetlen célponthoz több azonos hosszúságú útvonal vezet, akkor a zombicsapat szétválhat. Ez azt jelenti, hogy külön-külön minden típusú zombiból pontosan ugyanannyi zombi indul el a két irányba. Ha viszont egy típusból éppen páratlan számú zombi van a csapatban, akkor hirtelen megjelenik még egy, amit a készletből veszünk el, és így van biztosítva a két, azonos létszámú csapatra osztás. Ez leggyakrabban az épületekben okoz gondot, ahol a négyzetes alaprajz miatt legtöbbször a célpontig két, azonos hosszúságú útvonal vezet.

Ha egy épületbe először lépünk be, akkor annak minden szobájára húzunk egy zombilapot, és ott megjelennek az adott zombik (mintha azok eddig is ott lettek volna, csak nyitott ajtó híján nem láttuk azokat). Emiatt nem mindegy, hogy egy ajtót mikor nyitunk ki, hiszen ekkor is a legtapasztaltabb karakter szintje határozza meg a megjelenő zombik számát.

Élmény

Bár a *Zombicide* egy amerikai típusú játék, véleményem szerint közelebb áll a stratégiai játékokhoz, mint a többi *ameritrash*. Ugyan a szerencsefaktor ebben a játékban is elég nagy a támadásokhoz használt kockadobások révén, mégis a szokottnál nagyobb a tervezhetősége, ami szükséges is a partik megnyeréséhez. A zombik lépései és támadásai aránylag jól előre láthatóak, csak a néhány speciális zombilap és a zombik kifogyása hoz váratlan helyzeteket.

Rengeteg kiegészítő jelent már meg a játékhoz. A Toxic City Mallban plázákban is küzdhetünk a zombik ellen, és megjelentek a halálukkor mér-



gező köpettel sebzó élőhalottak, akik ellen a távolsági fegyverek használata javasolt. A Season 2 néven is emlegetett Prison Outbreak egy önállóan is játszható kiegészítő, amely a jól védhető börtönökbe vezet minket, és olyan ellenfeleket ad, amik csak közelharc fegyverekkel sebezhetők. Ezen kívül vannak kisebb kiegészítők, amik extra zombikat tartalmaznak, és vagy a túlélőkkel együttműködő kutyákat, vagy éppen az életünkre törő, már élőhalottá vált négylábúakat. Rengeteg túlélő karakter is megjelent már a játékhoz.



Ha valaki túl nehéznek találja a játékot, és úgy érzi, hogy a 2 sebzés után elhalálozó karakterek túl gyorsan fogynak, akkor érdemes használni a kiegészítőkben megjelent élőhalott túlélő módot: egy karakter a halálakor elkezd átalakulni zombivá, de kivételes akaratereje miatt nem veszik át felette az ösztönök az irányítást, és továbbra is a túlélők oldalán küzd. Képességei kicsit megváltoznak, és már 4 sebzést is kibír, mielőtt végleg szétmarcangolják.



Aki elkezd játszani a *Zombicide*-dal, mindenképpen keresse fel a játék honlapját, ahol a szabálykönyvben megjelent 10 küldetés mellé folyamatosan jelennek meg az újabbak: jelenleg közel 50 küldetés érhető el ingyen. Emellett nem csak az alapjátékban található 6 túlélő karaktere használható, mert a honlapon szintén elérhető és letölthető az összes eddig megjelent túlélő karakterlapja, és így már majdnem 50 túlélő közül válogathatunk. Ezek között filmekből és sorozatokból ismert hírességek is megjelentek, mint például Chuck Norris, aki akár rögtön a legmagasabb szinten kezdhet; Hannibal Lecter, A bárányok hallgatnak antihőse; vagy dr. Sheldon Cooper az Agymenőkből. A küldetések rendkívül változatosak, és a zombis filmekből ismert helyzetek köszönnek vissza. Emiatt könnyen beleélhetjük magunkat a túlélők helyzetébe, akiknek nem mindig csak a gyilkolás vagy a menekülés a céljuk. Ezen kívül letölthető egy Androidos alkalmazás is, ami kiválthatja a papír alapú karakterlapok használatát.

A játék nagyon jó minőségű alkatrészeket tartalmaz. A kartonból készült elemek és a kártyák vastagok és tartósak. A zombik és a karakterek figurái rendkívül alaposan kidolgozottak, pl. a futóknak az oldalán fityeg a jól felismerhető iPod, amelyből kiindulva a fülükig ér a fülhallgató kábele, és az öltönyös zombiknak az övük felett kilóg a nadrágjuk.

Ha valaki egy jó zombis játékot keres, akkor kifejezetten ajánlom a *Zombicide*-ot. Nem csak agyatlan kockadobálásról szól, a túléléshez komoly tervezés is szükséges. Néha viszont nincs más lehetőség, mint az egyéni mártírhalál, hogy a többiek megmeneküljenek. A különböző típusú zombik sokrétű kihívást jelentenek, és gyakran megjelenik az élőhalottas filmekből ismert zombiáradat érzése, amikor a térkép hemzseg a zombiktól, amik minden irányból fenyegetik a túlélőket. Ekkor jöhet a láncfűrész és a rendőrautó, amikkel B kategóriás akciófilmeket megszégyenítő pusztítás végezhető.

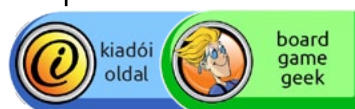
Eraman

summárum

Zombicide



Tervezők:	Raphaël Guiton, Nicolas Raoult, Jean-Baptiste Lullien
Megjelenés:	2012
Kiadók:	Cool Mini Or Not, Guillotine Games
Kategória:	Zombis kooperatív társasjáték
Ajánlott életkor:	13+
Játékosok száma:	1-6
Játékidő:	60-180 perc



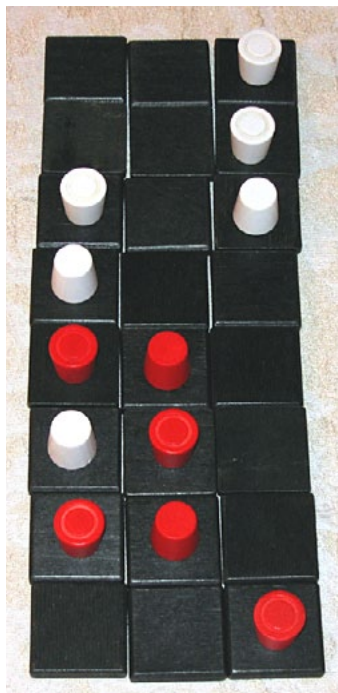


Tervező: Steffen Mühlhäuser

Kiadó: Productief BV

Megjelenés: 2005

Néhány játékmecanizmus valószínűleg olyan ősi, hogy eredete a feledés homályába vész. Ez lehet a helyzet a Karoval is, ugyanis a Karo két játékváltozatában szereplő szabályok tulajdonképpen több helyről is ismertek lehetnek, így akár pl. az iskolai amőbázásokból vagy a dámajátékból is. Amitől mégis más ez a játék, az a folyton változó figura-összetétel, illetve az instabil pálya.



A Karo egy absztrakt kétszemélyes játék, ami akár „snell” partiként is játszható, 5 perc alatt, de komoly fejtöréssel is, sakkszerűen. A dobozt kibontva az első meglepetés, hogy nincs hozzá tábla. Illetve van, de azt nekünk kell összeraknunk a tetszetős vászonzsákból lévő 24 fekete falapkából, attól függően, hogy melyik játékot akarjuk játszani a lehetséges kettőből. Kapunk még 8 fehér és 8 piros bábút, amelyek csonka kúp alakúak, talpukon bemart körrel.

„Köss össze négy kört!”

A játék célja, hogy négy bábunkat egy sorba rendezzük függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan. Miért olyan nehéz ez? A játékhoz először is 20 darab fekete négyzetből 5x4-es pályát készítünk, majd mindkét játékos kap 6-6 figurát. A játék első szakaszában ezeket lehet egyenként, felváltva lehelyezni a táblára, a szélesebb, a bemart kört mutató felével lefelé. Amikor mind a 12 bábu a táblán van, a játékosok, megint csak felváltva, az alábbiak közül választhatnak:

» **Lépnek egyet egy (akár átlósan is) szomszédos mezőre.**

Ekkor a bábujukat nem fordítják fel.

» **Átugranak egy szomszédos bábút, akár sajátot is.**

Ekkor fejre fordítják a bábút, így a bemart kör már felfelé lesz

Itt álljunk meg egy kicsit, mert ez a játék lényege: a győzelemhez a négy saját bábunkat körrel felfelé állva kell egy sorban lennie, viszont amint egy kört mutató bábuval kell lépünk vagy ugranunk, azonnal le kell fordítanunk a kört– tehát nagyon illékony az a helyzet, amikor kört mutat a bábunk, hiszen bármilyen mozdításra „eltűnik”. Másrészt nem hagyhatjuk ott állni sem, mert akkor meg soha nem lesz meg a négy kör egy sorban.

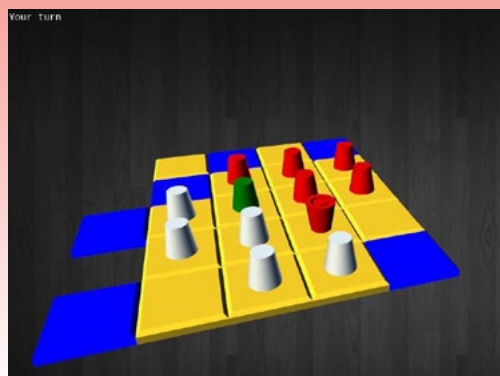
Ami külön trükkössé teszi a játékot, hogy mindeközben a tábla is instabil, ugyanis a játékos választhatja lépésnek azt, hogy a tábla egyik lapkáját (amin nincs bábu, amit legfeljebb 2 másik lapka határol, és aminek az elmozdítása nem szigetel el másik lapkát) átteheti bárhová úgy, hogy egyrészt kapcsolódjon a tábla széléhez, másfelől erre a lapkára azonnal rá kell lépnie vagy ugrania egyik bábujával.

Ez az a lépés, amikor az a játékos, aki eddig a tábla kezdeti alakjában gondolkodott, a fejére csap, „hogy aszongya”: a fenébe, erről el is feledkeztem. Ekkor viszont elindul a tábla vad átszervezése, mintha bizony ez lenne a tuti út a győzelemhez. Azt hiszem, egyszerre érdemes figyelni a lépéslehetőségekre, és a lapkák átrakását is folyton fejben kell tartani.



A játék kiadója egy olyan holland cég, amelyik többféle játékot forgalmaz, így fejlesztőjátékokat és nagyobb szellemi befektetést nem igénylő játékokat is, viszont furcsamód a Karo már nem található meg a honlapjukon.

Tavaly egyetemisták elkészítették a játék számítógépes változatát, amit [itt tölthettek le](#).



„Mászó és Ugró”

Ez a játékvariáció 24 lapkával indul, 3x8-as felállásban, és nem lehet variálni a lapkákat. A játékosok ekkor is 6-6 bábút kapnak. Az lesz a győztes, aki először viszi át az összes bábuját a tábla másik végébe.

Kezdeként felrakjuk bábuinkat a pálya keskenyebb végén lévő 6-6 mezőre, ahogy akarjuk, azonban 3 bábu a 6-ból körrel lefelé, 3 pedig körrel felfelé kezdi a játékot. Ha egy bábu körrel lefelé van, akkor az Mászó, és egy mezőt léphet bármilyen irányban, viszont lépése végén felfordítjuk, és Ugróvá változik. Ebből már látható, hogy az a bábu Ugró, amelyik kört mutat, ez viszont bármennyi bábút átugorhat, a lényeg, hogy közvetlenül az Ugró mellett kezdődjön a sor, és a mögötte lévő első szabad mezőre érkezik. Ugrása végén – nem meglepően – Mászóvá alakul, lefordítjuk. Ha valamelyik játékos mind a 6 bábuja bármilyen alakban átért a pálya ellenkező végébe, a játéknak vége.

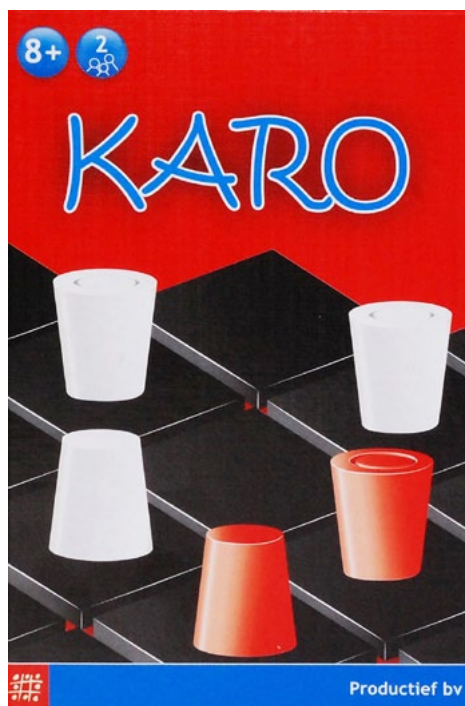


Ebben a játékvariációban sokszor az okoz meglepetést, amikor az egyik játékos masszívan nyomul előre saját bábuit léptetve, sajátjait átugrálva, majd amikor szép összefüggő sort képzett már, akkor jön az ellenfél, és egy elegáns ugrással az egész táblán átívelve rögtön a túloldali alapvonalon landol. Erre érdemes vigyázni!

Mi sokat játszottunk a játékkal a gyerekekkel, és bizony egy-két „aljas” húzás után volt sértődés, amíg meg nem szokták, hogy ezek a nem megszokott lépések is megengedettek. Ezért a játék azoknak ajánlott, akik valami újat akarnak belevinni a régi amőba- és dámamechanikákba. Talán absztrakt jellege miatt a legjobb, mint bemelegítő játék, amivel megtornáztatjuk az agyunkat egy hosszabb gamer játék előtt, és egyúttal felkészít minket a hátbatámadásos helyzetek és kiszúrások felismerésére.

drkiss

summárum



Karo

Tervező:	Steffen Mühlhäuser
Megjelenés:	2005
Kiadók:	Productief BV
Kategória:	Absztrakt logikai játék
Ajánlott életkor:	8+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	20 perc



Flash Point: Fire Rescue



Tervező: Kevin Lanzing

Kiadó: Indie Boards and Cards

Megjelenés: 2011

„Tűzoltó leszel s katona!” Szerintem a József Attila *Altatójából* vett idézethez hasonlóan gyerekkorunkban többen álmództunk arról, hogy valamilyen hősi munkánk lesz, amely során emberek életét fogjuk megmenteni. Ám legtöbbünknek mégis hétköznapi sors jutott osztályrészül, így vigaszképpen marad a *Flash Point: Fire Rescue*. A játék segítségével bárki beleélheti magát a lánglovagok szerepébe, és megpróbálhatja társaival kimenteni a túlélőket egy égő házból.

A teljesen kooperatív játékban legfeljebb 6 játékosból álló csapatunk küzdhet a tűz ellen, ami tőlünk függetlenül, kockadobások eredményei alapján terjed. A feladat rendkívül egyszerű: mentsünk meg 7 túlélőt, mielőtt összedől a ház, vagy mielőtt a tűz terjedése miatt 4 túlélő meghal.

A játékban két nehézségi szint van, amelyek nem csak a kihívás nehézségében, de a szabályok bonyolultságában is eltérnek. A családi verzió használata javasolt, ha még csak ismerkedünk a játékkal, illetve ha gyerekek is vannak a csapatban. Később, a megfelelő tapasztalat megszerzése esetén neki lehet vágni a haladó szintű játéknak is.

Családi verzió

A játéktábla egy családi ház alaprajzát ábrázolja, ami négyzet alakú mezőkre van osztva. A tábla kétoldalas, így később a másik alaprajzot választva változatosabb lehet a kihívás. A játék elején már tombol a tűz, amit a mezőkre helyezett tűzjelölőkkel ábrázolunk. Az épületben 3 lehetséges túlélőt helyezünk el véletlenszerűen, akiket meg kell mentenünk. A tűzoltók, azaz a játékosok, az épületen kívülről indulnak, és kezdik meg harcukat a lángok ellen.

A játékosok sorban jönnek, és mindegyikük köre 3 fázisra van osztva. Először az aktuális játékos 4 akciópontot felhasználva cselekedhet. Ezután a tűz következik, amely valahol felüti a fejét. Ennek meghatározására két kockával kell dobni, ami megadja, hogy melyik mezőn üt ki tűz. Végül ellenőrizzük, hogy még mindig 3 túlélő van-e a táblán.





Ha megmentettünk egyet, netalántán valamelyikük elhalálozott, akkor véletlenszerűen felrakunk annyi lehetséges túlélőt, hogy 3 legyen fent. Kiderült, hogy többen vannak bent.

A játékosok akciópontokból végrehajtható cselekedetei nagyon egyszerűen megjegyezhetők, hiszen pont azt lehet csinálni, amit egy átlagember elképzel, hogy mit tehet egy tűzoltó tűzoltás közben. Egyrészt lehet mozogni, ami dupla akciópontba kerül, ha tűzön vágunk át. Ha mozgás közben át akarunk menni egy ajtón, azt bizony előbb ki kell nyitni; szerencsére utána nyitva marad, hacsak valamilyen okból be nem csukjuk. A legtöbb játékban akadálnak minősül a fal, de mire való a tűzoltófejse, ha nem arra, hogy keresztülvágjuk magunkat a falon? Ezzel ugyan gyengítjük az épület szerkezetét, és így gyorsítjuk a játék végének eljövételét is, de néha célszerű egyenes utat vágni magunknak,

mint kerülni. Persze tüzet oltani sem árt: a szomszédos mezőn lévő füstöt és tüzet is elolthatjuk. Tűz esetén döntenünk kell, hogy megelégszünk csak a füstállapotig oltani, vagy teljesen el akarjuk fojtani; az utóbbi értelemszerűen több akciópontba kerül. Ha eljutottunk a lehetséges túlélőig, akkor őt ki is hozhatjuk. Ilyenkor az extra súly miatt fele olyan lassan tudunk csak mozogni. Ha esetleg úgy érezzük, hogy a fennmaradó akciópontjainkat ebben a körben nem tudnánk jól felhasználni, akkor korlátozott mértékben el is tárolhatjuk azokat, amiket majd egy későbbi körben felhasználhatunk.

Ha minden tőlünk telhetőt megtettünk, akkor következik ellenfelünk, a tűz. Ha a kockadobással meghatározott célpont mező üres volt, akkor először még csak füst jelenik meg; ha már füst volt ott, akkor felcsapnak a lángok; ha pedig már égett, akkor ott egy robbanás következik be. A lángok fellobbanása azért veszélyes, mert a mellette lévő, csak füstben álló mezők is belobbannak, és ha korábban nem foglalkoztunk eleget a füsttel, akkor hirtelen nagy terület gyuladhat meg. Persze a robbanás még rosszabb, mert akkor négy irányba terjed a tűz, aminek hatására kirobbanhatnak a bezárt ajtók, de még a robbanás útjában álló falak is sérülnek, vagy akár teljesen meg is semmisülnek. Ha olyan mezőn ütött ki tűz, amelyen egy túlélő volt, akkor ő sajnos elhalálozik. Ha viszont egy tűzoltót ér el a tűz, akkor tapasztalata miatt a sérülés szerencsére nem ennyire maradandó: a játékos az épületen kívül lévő mentőterületre kerül, ahonnan a következő körében ismét útjára indulhat.



Az új lehetséges túlélők felbukkanása során nem lehetünk teljesen biztosak benne, hogy az adott mezőn tényleg van-e kit megmenteni, ugyanis a túlélők jelölésére szolgáló korongok harmadának képpel lefelé lévő oldala üres. Ha ilyen jelölőhöz jut el a tűzoltónk, akkor kiderül, hogy tévedés történt; erőfeszítéseink, hogy eljussunk odáig, hiábavalónak bizonyultak, és ott bizony nincs kit megmenteni. Ekkor lehet új célpont után nézni.

A családi verzióban minden tűzoltó egyforma, egyikük sem rendelkezik egyedi képességekkel. Többek véleménye szerint a játék így kevésbé izgalmas, de ettől függetlenül így is megfelelő tervezés szükséges a győzelemhez.



Haladó verzió

A haladó verzióban a tűzoltás és a veszélyek egy új szintjére lépünk.

Az először feltűnő különbség, hogy a játék elején a kezdőállapot változatosabb, mert nem egy előre meghatározott térkép alapján kell felrakni a tűzjelölőket, hanem 3-4 véletlenszerűen elhelyezett robbanás következtében alakul ki a kezdeti felállítás.



Az extrém kihívást a tűzfészek és a gyúlékony anyagok jelentik. Ha kör végi dobásunk hatására tűzfészekkel jelölt mezőre kerül füst, akkor az azonnal meggyullad, és egy újabb dobással rögtön egy újabb tűz felbukkanását kell meghatároznunk. Ha ezen a második mezőn is van tűzjelölő, akkor ezt folytatjuk, és akár az is előfordulhat, hogy egy kör alatt tűzbe borul a ház nagy része. Sőt, az utoljára dobott mezőre egy új tűzfészek-jelölőt rakunk. Ezeket a jelölőket sajnos sehogy sem lehet eltávolítani a tábláról.



A gyúlékony anyagok a robbanásveszélyt növelik: ha ezeket tűz éri, akkor azonnal robbannak. Ha ezt meg akarjuk előzni, akkor ki kell vinni a veszélyes anyagot az épületen kívülre. Ezek cipelése, a túlélők szállításához hasonlóan, több akciópontba kerül a normál mozgásnál.

Megjelenik a tűzoltóautó, amivel nem csak furikázhatunk a ház körül, meggyorsítva a kerülőúton közlekedők mozgását, de a rászerezett fecskendő segítségével javíthatjuk a tűzoltás hatáskörét is. Sajnos csak a ház olyan negyedére célozhatunk vele, ahol egyetlen tűzoltó sem tartózkodik; használata legtöbb esetben egy teljes kört felemészt; és csak közelítő pontossággal tudunk vele célozni, ami miatt lehet, hogy mellélövünk, de egyszerre több mezőn is teljesen elolthatja a tüzet.

A másik megjelenő jármű a mentőautó, ami nem egyértelmű segítség, mert ekkor már nem elég egy mentőhelyre kivinni a túlélőket, hanem az egyetlen mentőautóig kell eljutni, ami néha pont a ház másik oldalán van; és ha egy tűzoltó megsérül, akkor neki is innen kell indulnia a következő körben. Egyetlen előnye, hogy ez is használható gyorsabb közlekedésre a ház körül.

A tapasztalt tűzoltók már specializálódtak, és mindegyikük kicsit különbözik a többitől. A Kapitány parancsot adhat más tűzoltóknak, és így saját akciópontjait felhasználva mozgathat másokat. A Habbal oltó extra akciópontokat kap, amit tűzoltásra használhat. A Mentési specialista gyorsabban mozog és

könnyebben bont falat, de a tűzoltás már nehezebben megy neki. A Felcser meggyógyít egy lehetséges túlélőt, aki így már saját lábán követi a tűzoltót. A Képkalkotó technikus távolról is ellenőrizheti a lehetséges túlélőket, hogy azok tényleg ott vannak-e, és ezzel sok lépést spórolhat meg a csapatnak. A Veszélyesanyag-elhárító helyben tud semlegesíteni gyúlékony anyagot, így nem kell annak a kiszállításával törődni. A Tömlőkezelő ügyesebben, azaz kevesebb akciópontot felhasználva és nagyobb eséllyel célozva tudja használni a tűzoltóautó fecskendőjét. Az Általános tűzoltó csupán eggyel több akciópontot kap a specializáció hiányának ellensúlyozására.

Előfordulhat, hogy olyan tűzoltó speciális képességére van szükség, amit egyik játékos sem választott. Ekkor elég elballagni a tűzoltóautóig, és ott le lehet cserélni az aktuális szerepünket egy másikra. Így maximalizálható a csapat hatásfoka.

A haladó verzió komolyabb kihívást jelent, de ezt ellensúlyozzák a tűzoltók speciális képességei.

Értékelés

Őszintén bevallom, hogy nekem a játék mechanikája nagyon hasonlít a *Pandemic*re ([JEM magazin 8. szám](#)). A vírusok elleni küzdelemben a városok a vírusjelölők számának növekedésével kerülnek egyre szorultabb helyzetbe, amit ebben a játékban a füsttel és a tűzzel jelölünk, és ezek lehelyezése mindkét esetben véletlenszerűen történik. A *Pandemic* kitörése megfeleltethető a robbanásoknak. Mindkét játékban egyedi képességekkel rendelkező specialisták küzdenek egy anyagtalan ellenfél ellen, miközben körönként adott számú akciópontból kell kigazdálkodniuk lépéseiket. Persze vannak különbségek is: pl. a *Pandemic*ben a küzdelmet megnehezítő fertőzőskártyák, amelyek hatására ismét ugyanott jelennek meg a vírusok, mint korábban, a *Flash Point*ban nem léteznek; viszont itt egy szerencsétlen dobás eredményeként bármikor bekövetkezhet egy robbanás. A legfőbb különbség a játékok nehézségi szintje: a *Flash Point* egy családi játék, amelyben többször élvezhetjük a siker ízét, míg a *Pandemic* gamer játékosoknak is komoly kihívást jelenthet. Ha valakinek bejött a *Pandemic*, akkor annak a *Flash Point*ot is ajánlom a hasonlóságok miatt. Ha viszont valakinek nem tetszett a vírusok elleni küzdelem témája vagy nehézsége, akkor a tűzoltás megfelelő alternatíva lehet.



A *Flash Point* egy jó kis családi játék, amiben az egész család együtt küzdhet egy olyan helyzetben, amibe bárki könnyen beleélheti magát. A rutin kialakulásával egyszerűen nehezíthető a kihívás, és így gamereknek is ajánlott. A játék végén életmentő hősként ünnepelemhetjük győzelmünket.

Eraman



summárum

Flash Point: Fire Rescue



Tervező:	Kevin Lanzing
Megjelenés:	2011
Kiadók:	Indie Boards and Cards
Kategória:	Kooperatív, akciópontokból gazdálkodós társasjáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	1-6
Játékidő:	45 perc



kiadói
oldal



board
game
geek



„Világraszóló versenyt hirdettek az Ibériai-félszigeten, mely szerint mindenki felépítheti saját Alhambráját.” Az Alhambra egy családoknak szóló, színes elemeket tartalmazó társasjáték. A játék során sok mindenre kell figyelni, de ez mégsem teszi bonyolulttá a játékot.

A dobozban található táblák, lapkák és kártyák alkotják a játék összetevőit. A kártyák a fizetőeszközök, amik négy különböző színben, négy különböző pénznemet szimbolizálnak, 1-től 9-ig számozva. A lapkák maguk a szebbnél szebb épületek, amiket meg kell majd vásárolni, hogy be lehessen építeni az Alhambrába. 6 lapkán szökőkút van, amelyből minden játékos kap egyet a játék elején, ami az építkezésnek a kiinduló pontja lesz. Háromféle tábla található a játékban: az egyik egy pontozótábla, amin a játékosok a győzelmi pontokat jelölik; a másik a piactábla, amire az éppen eladásra bocsájtott épületek kerülnek; végül minden játékos rendelkezik egy-egy saját táblával, amin az általa megvásárolt épületlapkákat tartalékolhatja. A játék elején mindenki megkapja a kezdőtőkét, feltöltjük a piactáblát, és a pénzkártyák paklijába elhelyezünk két különleges, úgynevezett értékelőkártyát. Aztán kezdődhet a játék.

Az éppen soron lévő játékos több lehetőség közül is választhat:

- » pénzkártyát vesz el;
- » építési lapot vásárol pénzért, és leépíti azt, vagy tartalékolja a tábláján;
- » átépíti az Alhambráját.

Pénzkártyát kétféleképpen vehetünk el a négy felfordított közül: vagy csak egyet választunk, vagy elvehetünk többet is, ha a rajtuk lévő számok összege nem több 5-nél. Szóval, ha tudok, elvehetek például két 1-est és egy 3-ast.

Épületlapka megvásárlásakor nagyon kell figyelni a lapka számára és a lapka mellett lévő színre. Ez a szín nem a lapka színe (amiből mellelleg hatféle van), hanem annak a pénznek a színe, ahová a piactápra az adott épületlapka véletlenszerűen elhelyezésre került (ebből csak négyféle van). Ez a szín mutatja meg, hogy milyen színű pénzlappal lehet megvenni a lapkát, a



lapkán lévő szám pedig az árát jelzi. Sajnos visszafizetés nincs, ezért ha valaki többet fizetett, az így járt, és nem kapja vissza a visszajárót. (Érdekességgéppen megemlítem, hogy készült az Alhambrához olyan kiegészítő Aprópénz címmel, ahol megoldották ezt, és van visszajáró.) Ami nagyon megnyugtató, hogy a játék jutalmazza azt, aki pontos értékkel vásárol, mert ilyenkor plusz egy lépés végrehajtható a három lehetőség közül. Ennek a bónusz lépésnek segítségével akár a piactáblán található mind a négy épületlapka is megvásárolható egy körben. Tehát aki ügyesen forgatja a pénzét, az hamar sok épületre tehet szert, és a társai irigykedhetnek a gyönyörű Alhambrájára.

Előfordulhat az is, hogy az éppen megvett épületet a játékos nem tudja lehelyezni az Alhambrájába. Ennek az lehet az oka, hogy az építési lapok lehelyezésének három fontos szabálya van:

1. Mindegyik építési lapnak a játékos felé kell néznie, azaz nem lehet fejjel lefelé vagy oldalra fordítva lehelyezni.
2. A kiinduló lapjának, a központi szökőkútnak az összes épülettel összeköttetésben kell lennie. Tegyük fel, hogy éppen sétál valaki az Alhambrában, de egyszer csak útját állja egy fal, és nem tudja megnézni az egyik épületet – ezt ugye senki nem szeretné.
3. Vannak olyan épületek, amiket egy vagy több oldalán falak vesznek körbe. A falak csak falakkal kapcsolódhatnak össze, ami fontos és bosszantó lesz az épületek lehelyezésekor.

Visszatérve tehát, ha az éppen megvásárolt épületet nem tudjuk lehelyezni, nem szabad kétségbe esni, mert van megoldás. Ilyenkor jut szerephez a mindenki birtokában lévő értéktábla, amin a fontos információk mellett egy üres placc is van, amire azokat a már megvásárolt épületeket lehet ten-

ni, amiket nem tudunk, vagy nem szeretnénk beépíteni az Alhambránkba. Látható, hogy saját akaratunkból is dönthetünk úgy, hogy nem építünk be egy



Az Alhambra egy spanyol szó, ami az arab al-hamra szóból ered, aminek a jelentése „a vörös”, a teljes neve viszont a Kaszr al Hamra, „A vörös erőd” volt. Az Alhambra egy mór építésű erőd és palota Dél-Spanyolországban, Granada mellett. 1984-től a város műemléke, az UNESCO Világörökség része.

1223-ban kezdték meg az építését, ami egészen 1408-ig tartott. Később V. Károly német-római császár lebontatta az erőd egyik épületét, hogy reneszánsz stílusú királyi palotát építtessen magának.

Sajnos 1812-ben a francia megszállók távozásukkor felrobbantották az Alhambrát. A restaurálás a 19. században kezdődött, és a mai napig tart.

Az Alhambra fala 27 toronyból áll, amik különböző korokból származnak. Az Alhambra bejárata az Igazság-kapunál van, ami 1348-ban épült.

Forrás: Wikipedia

lapot, amit megvettünk, mert előfordulhat, hogy ha leraknánk egy épületet, akkor az Alhambránk terjeszkedése túlságosan korlátozva lenne a falak miatt; viszont szükségünk volt az épületre, hogy a pontozásnál több pontot kapjunk. Nem szabad elfelejteni, hogy az értéktáblán lévő épületek nem érnek pontot, szóval minden esetben be kell építeni ahhoz, hogy pontot lehessen utánuk kapni. Így ha egy számunkra fontos építési lap van az értékelőtáblánkon, akkor arra kell törekednünk, hogy minél hamarabb lerakhassuk azt. Ehhez később olyan lapkát kell megvásárolnunk, amihez könnyedén hozzáilleszthetjük. Az értékelőtáblán tárolás hátránya, hogy a többi játékos is látja, hogy mire van szükségünk, mert minden nyíltan zajlik, és esetleg leplezetlen gonoszsgal elvásárolhatják előlünk azt az épületet, amire már körök óta várunk. De sosem szabad szomorkodni: fel a fejjel, kitartó pénzgyűjtéssel és egy kis türelemmel ismét felkerülhet a piacra egy olyan épület, amire szükségünk van.





Az Alhambra átépítései három lehetőség közül lehet választani:

1. **Beépítünk** egy épületet az értékelőtábláról az Alhambrába.
2. **Áthelyezünk** egy, már az Alhambrában lévő épületet az értékelőtáblára.
3. **Felcseréljük** az Alhambrában lévő egyik épületet az értékelőtáblán lévő, oda illő másik épülettel.

Ha egy játékos befejezte a körét, vagyis végrehajtott egyet az előbbiekből (vagy többet, ha pontosan fizetett), akkor kipótoljuk a zsákból az összes üresen maradt helyet a piacon és négyre pótoljuk a felcsapott pénzkártyákat is. Ezek után a következő játékos jön.

A játék elején a pénzkártyák közé kevert két értékelőlapnak fontos szerepe van: értékelőlap felcsapásakor azonnal megkezdődik egy értékelés. Magán a lapon is, de mindenkinek a saját értékelőtábláján is fel van tüntetve az összes értékelésre vonatkozó pontozási szabály. Az első ér-

tékelésnél csak az első játékosok kapnak pontot, vagyis azok, akiknek az adott színű épületből a legtöbb van beépítve az Alhambrájukban. Döntetlen esetén el kell felezni a pontot, és lefelé kerekítve kapnak pontot a legtöbb épülettel rendelkező játékosok. A második értékelésnél már az is kap pontot, aki a második legtöbb adott színű épülettel rendelkezik. A harmadik értékelés a játék végén van, ilyenkor a színek értékelésénél már az első három játékos kap pontot. Döntetlen esetén össze kell adni a helyezésekért járó pontokat, el kell felezni, és lefelé kerekítve mindenki megkapja a pontot. Mindegyik értékelésnél figyelembe kell venni a falakat, hiszen minden, az Alhambra külső felén lévő falért egy-egy pont jár, de mindig csak a leghosszabb egybefüggő fal darabjai számítanak.

A játék azonnal véget ér, ha már nem tudjuk kipótolni a zsákból az épületeket. Ezután még a piacon maradt épületek szétszétásra kerülnek: ha mondjuk a kék színnel jelzett mezőn maradt egy épület, akkor meg kell nézni, hogy kinek van a legtöbb összértékű kék pénzkártyája, és az illető megkapja az épületet, amit lehelyezhet az Alhambrájába, ha tudja. Ezt az eljárást mindegyik megmaradt épülettel végre kell hajtani.

Két játékos részére kisebb módosításokat kell figyelembe venni. Ilyenkor az egyik szín összes kártyáját ki kell rakni a pakliból. Egy képzeltek harmadik játékos is részt vesz a játékban, aki szintén gyűjt épületeket. Ő a játék kezdetekor kap 6 db épületet, és értékeléseknél ugyanúgy kap pontot, csak a falakért nem jár neki bónusz. A nem létező játékosnak nagyon jó dolga van, mert az első értékelés után ismét kap





6 db épületet, és a második után megint 2 db-ot. Amikor a játékosok épületet választanak, azt akár a harmadik, fantom játékosnak is odaadhatják. Ez egy nagyon fontos taktikai lépés lehet, ha az egyik színű épületből nincs esélyünk többséget szerezni, de így a fantom játékos megelőzheti ellenfelünket.

Szerintem nagyon okos játék, egyszerű, de mégis nagyszerű. Lehet benne taktikázni, viszont sok szerepe van a szerencsének, és előfordulhat, hogy úgy tűnik, semmi nem jön össze. Ilyenkor egy kis okoskodással megmenthető az is, ami reménytelennek látszik.

Néhány taktikai lépést megosztok az olvasókkal.

Mikor pénzlapot szeretnénk felvenni, és van lent egy, mondjuk 8-as értékű pénz, és mellette mondjuk egy 2-es, egy 3-as és egy 5-ös, akkor érdemes átgondolni, hogy mire is van igazán szükségünk. A 8-as lap nagyon kecses, de lehet, hogy arra a színű pénzlapra nincs is még szükségünk, és ilyenkor érdemes elvenni inkább a kis értékűeket. Én személy szerint a kis értékű lapok elvételét preferálom, hiszen ha csak nagy értékű lapjaim vannak, akkor nem tudok pontosan vásárolni, pedig azt érdemes, hogy plusz akcióhoz lehessen jutni, aminek révén előnyre tehetek szert.

Figyelni kell a falakra is, hogy a játék végén egy gyönyörű hosszú fallal lehessen büszkélkedni, mert azzal akár húsz pontot is lehet szerezni.

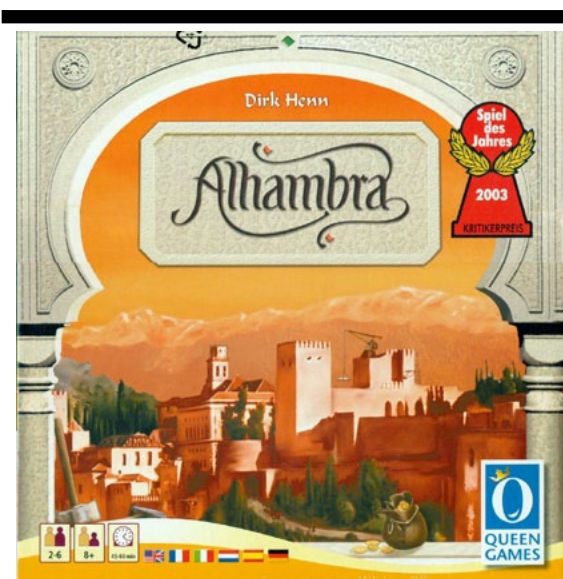
Jó taktikának számít az is, ha valaki már a játék elején bebiztosítja magát a sok pontot adó épületek tén, hogy azzal már ne kelljen a későbbiekben sokat foglalkozni. Ez azonban nem egyszerű, mert mindenki sok pontra vágyik.

Én nagyon szeretem ezt a játékot, mert szép és könnyed, de azért kell benne gondolkodni. Sok kiegészítő jelent meg hozzá, amik sokszor egészen rövid szabállyal rendelkeznek, de általában színesítik a játékot. A játék 2003-ban megérdemelten nyerte el az Év játéka címet.

Anett

summárum

Alhambra



Tervező: Dirk Henn

Megjelenés: 2003

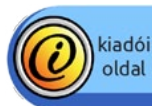
Kiadó: Queen Games / Piatnik

Kategória: Lapkalehelyező, gyűjtögetős társasjáték

Ajánlott életkor: 8+

Játékosok száma: 2-6

Játékidő: 45-60 perc



board
game
geek



Maradj Talpon!

Tervező: Tema Games

Kiadó: Piatnik

Megjelenés: 2013

Szerintem kevesen vannak, akik ne hallottak volna még a nagy sikerű Maradj talpon! vetélkedőről, ami sokáig a legnépszerűbb tévés vetélkedő volt. Ezt a sikert csak a műsor megszűnése törte meg. A rajongók sokáig bíztak benne, hogy folytatják kedvenc műsorukat, de egyre biztosabb volt, hogy ez nem fog bekövetkezni. Aztán jött a megoldás a Piatnik jóvoltából, társasjáték formájában. Sok hasonló próbálkozást láttam már, ahol megpróbálták a tévében látott hangulatot egy játékkal visszaadni, de ez nem mindig sikerült. A Maradj talpon! társasjáték az eddigi legjobb a tévés vetélkedők klónjai közül, és egyúttal egy nagyszerű hiánypótló családi és partijáték.



A játék egy olyan táblán zajlik, ami a vetélkedő játékerét szimbolizálja. A tábla közepén áll a játékos, körülötte pedig a kihívói. A játékosok igyekeznek a közepen tartózkodó játékost a mélybe küldeni, és elnyerni a hozzá rendelt pénzüsszeget. Ezt egy elmés szerkezettel oldották meg, amely egy henger, és ennek oldalában egy nyíláson keresztül kell átdugnunk egy kártyát, amin a rejtett pénzüsszeg van. Na de hogyan lesz az összeg a miénk?



A 10 játékos közül, akiket korongokon jelenít meg a játék, az egyiket kiválasztjuk, és a hozzá tartozó összeget tartalmazó kártyát beledugjuk a hengerbe, majd rátesszük erre a korongot. Ezután a soron következő játékos húz egy kérdéskártyát, és a tőle balra ülő következő játékosnak felolvassa az első kérdést. Ha a válasz helyes, a válaszoló húz kártyát és olvas fel a szomszédjának, és így tovább. A baj akkor van, ha nem tud helyes választ adni valamelyik játékos. Ilyenkor, a kérdést felolvadó játékos megnyeri a közepén lévő játékos alatt lévő összeget, kihúzza a kártyát a hengerből, és a fölötte tartózkodó játékoskorong lepottyan. A kiejtő játékos választ egy újabb karaktert, elhelyezi az előbbi módon, és a korongot is ráteszi, majd folytatódik az összecsapás. Az a játékos, aki helytelen választ adott, nem esik ki; folytathatja a játékot, és még mindig esélyes a győzelemre. A játék végeredménye a tizedik játékos korong mélybe juttatása után kezdődő végső értékelésnél derül ki. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte össze.



A kérdéskártyákon 3-3, egyre növekvő nehézségi fokú kérdés található. A játékosok egyre nehezebb kérdéseket tesznek fel szomszédaiknak, akiket ez egyre jobban megizzaszt. A kártyák mindkét oldalán van szöveg: az egyik a kérdést feltevőnek vannak információk, a másik a válaszolóknak ad némi segítséget. A segítség a tévés vetélkedőben megszokott zöld betűhelyek és a helyes válaszból néhány előre megadott betű, amik vagy segítik, vagy nem a válaszolót. Ha valaki nem tudja azonnal a helyes választ, akkor indul a visszaszámlálás. Ezt egy homokóra megfordításával oldjuk meg, amely pontosan 20 másodpercet ad a válaszolóknak.

Minden játékosnak körönként egyszer lehetősége van passzolni. Ha nincs több passzolási lehetősége, és az idő is lejárt, akkor veszített, és a kérdező megnyeri a fordulót. Minden esetben, amikor valaki nem tud válaszolni, megkapja a leeső játékoskorongot, ami a játék végén 150.000 pont levonását eredményezi.

A játék egyszerű, mint a tévében; a szabályok 2 oldalon elférnek, és a játék kellemes, izgalmas vetélkedést nyújt a játékosoknak. A szabály 2-4 játékosnak ad lehetőséget a játékra, de mi hatan is játszottuk már egy apró változtatás segítségével. A partik során azt a házi szabályt vezettük be, hogy mindenki 1-1 kérdést kap az első és második kérdésből, majd ezután csak a legnehezebb, a harmadik kérdéseket olvassuk fel.



A játék mindenkinek nagyszerű szórakozást nyújt, és nem mellesleg még tanulhatunk is belőle, mivel a 300 kártya 900 kérdése ritkán kerül vissza egy játékoshoz.

*Jó játékot!
dracsaba*

A Maradj Talpon! c. műsor képeinek forrása: MTVA

summarum

Maradj Talpon!



Tervező:	Tema Games
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Kvízjáték
Ajánlott életkor:	10+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc



Raketofix



Tervezők: Elisabeth Draxler, Katherina Poteranski, Herta Strehl, Sonja Trausmuth

Kiadó: Piatnik

Megjelenés: 2013

Messzi galaxisok sűrű ködében száguldunk űrrepülőgépünkkel, hogy eljussunk a világegyetem 3 legkülönlegesebb bolygójára, és megismerjük annak lakóit. A mobilonok, a kaotixiak és az animalionok mindig érdekes feladatokat találnak ki a hozzájuk ellátogató idegeneknek. Az a játékos, aki jól irányítja űrhajóját, és helyesen meg tud felelni a földönkívüli lények kérdéseire, lesz a legeredményesebb utazó, és ezzel megnyeri a játékot.



Ebben a játékban az a feladatunk, hogy a csillagok között utazzunk, amihez egy űrrepülőgép áll a rendelkezésünkre. A soron következő játékos dob a hatoldalú kockával, és a félperces homokóra lepergéséig koncentrálni a feladatra, majd végrehajtja azt.

Sárga bolygó, a Kaotix

Ezen a bolygón mindig nagy a káosz. Ezek a fránya kaotixiak mindent elhagynak, és állandóan az elveszett dolgákat keresik. A mi feladatunk az, hogy megkeressük a vulkánban, sivatagban, őserdőben, vízben stb. ottfelejtett holmikat. Az ide utazó játékos megfordítja a homokórát, és elrepíti hajóját a Kaotixra. Ezt úgy teszi, hogy konkrétan oda fűjja az űrrepülőgépet a bolygó paklijához. Ezután felhúzza a legfelső lapot, és igyekszik megjegyezni a rajta található cuccokat. Amint lejár az idő, vissza kell mondania, hogy mit látott a helyszínen. Amennyiben sikerrel jár,

jutalmul csillagokat kap a bolygó lakóitól. Ha nem sikerül maradéktalanul beszámolnia a látottakról, akkor a részeredményének megfelelő csillagmennyiséget kapja meg.

Kék bolygó, az Animalix

Az animalionok nagy állatbarátok, sőt, nem csak szeretik az állatokat, de az összes állat nyelvén beszélni is tudnak. Ha ide utazunk, bizonyítanunk kell, hogy mi is képesek vagyunk az állatok nyelvén kommunikálni. Ehhez a soron következő játékosnak ide kell repülnie az űrrepülőgéppel, majd húznia kell egy kártyát a bolygó paklijából, és végre kell hajtania a feladatot. Itt a kártyákon állatok állnak egymás mellett, és azt kell megjegyezni, hogy milyen sorrendben milyen állat van a képen. Amint lepergett a homokóra, sorban el kell mondani, hogy melyik állat mit mond. Nem csak azt kell tudni, hogy melyik állat hogy beszél, hanem azt is, hogy milyen sorrendben álltak egymás mellett. A helyes válaszokért itt is csillagokat kapunk, és a részeredményekért itt is az annak megfelelő számú jutalom jár.

Piros bolygó, a Mobilix

A mobilonok igen mozgékony népség; nincs megállás a bolygólyukon. Mindent ki akarnak próbálni, és mindent ki is próbálnak. Az ide utazó játékosnak az a feladata, hogy a húzott kártyán lévő mozdulatot, cselekményt igyekezzen elmagyarázni szavakkal a mellette ülő játékosnak.



Nagyon fontos, hogy a beszéden kívül semmilyen eszközt nem használhat a magyarázat során. Nem mutogathat, nem grimaszolhat, miegymás. Ha sikerrel jár, és a szomszéd kitalálja a kép tartalmát, akkor a játékos annyi csillagot kap jutalmul, amennyit a kártya mutat. Szomszédja, mert ügyes volt, kap egy extra csillagot.

Dzsóker

Ha valaki Dzsókert dob, akkor kap egy dzsóker kártyát, és ezzel a köre véget ér. A további körökben felhasználhatja a megszerzett lapját bolygóváltásra, feladatcserére.

Rakéta

Aki rakétát dob, az nem fog örülni, mivel az űrrepülője elromlott, és amíg kijavítja, nem tud továbbhaladni. Más szóval, kimarad egy körből.

A csillagok

Mindenkinek van egy saját csillaggyűjtő lapja, amin az adott színű bolygón szerzett csillagjait jelölheti. Ha a piros bolygón kap csillagokat, akkor a piros sávban satírozza be a megszerzett csillagokat, a kék bolygó jutalmát a kék sávban, a sárga bolygóét a sárga sávban tüntetjük fel. Az extra jutalmakat a zöld sávban jelöljük. A játék addig tart, míg az egyik játékos össze nem gyűjt mind a 3 bolygóról legalább 1-1 csillagot. Ilyenkor kap 3 extra (zöld) csillagot, és mindenki megszámolja az összes megszerzett csillagot a tábláján. Aki a legtöbb csillagot szerzi, megnyeri a játékot.

Azon túl, hogy a játék aranyos, még azért is ajánlom, mert sok mindent fejleszt. Az űrhajó fújkálásának logopédiai értéke van, az állatok hangjának utánzása nem csak a memóriát, de a problémamegoldó képességet is fejleszti. Komplex feladat a gyerekeknek a helyes sorrend megjegyzése és az állatok hangjának bemutatása. A tanulás és fejlesztés mellett a szórakozás is helyet kapott, mivel a gyerekek élvezik a galaktikus utazás nyújtotta izgalmas kalandokat.



Ajánlom kisgyerekes családoknak, pedagógusoknak, logopédusoknak, és mindenkinek, aki szereti a memóriajátékokat.

*Jó játékot!
drcsaba*



summárum

Raketofix



Tervezők:	Elisabeth Draxler, Katherina Poteranski, Herta Strehl, Sonja Trausmuth
Megjelenés:	2013
Kiadó:	Piatnik
Kategória:	Fejlesztőjáték
Ajánlott életkor:	5+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	20 perc



Trója

Kiadó: Smart Games / Compaya

A játék annyira egyszerű, hogy csupán egy kis lap egy oldalára ráfért a szabálya, de tudjuk, hogy nem minden a szabály hosszúsága, mivel sokkal inkább a tartalom a lényeg.

Feladatunk, hogy megvédjük Tróját az ellenségtől, lakosságával és katonáival együtt. Trója katonáit (kék bábkák) el kell különíteni az ellenséges (piros) katonáktól a városfalak segítségével.

Most is egy kis füzet tartalmazza a feladványokat, amik megmutatják a barátságos és ellenséges katonák tartózkodási helyeit. Van, hogy az ellenség nagyon közel van, de mi, trójai katonák meg tudjuk védeni magunkat és társainkat egy kis furfanggal és figyelemmel. Miután lehelyeztük a kis táblára a katonákat, kezdődhet a játszma. A különböző formájú és méretű falak helyes lerakásával sikeresen megoldhatjuk a feladványt. De hogyan is folyik a játék?

A legfontosabb szabály, hogy a falakkal el kell különíteni a trójai katonákat az ellenségtől. A katonákat persze nem szabad mozdtítani, és a falaknak is pont a mélyedésekbe kell illeszkedniük. Ügyelni kell azonban arra, hogy a városfalakkal nem lehet körbezárni az ellenséget, tehát legalább egy nyitott oldalnak lennie kell.



Trója a trójai háború miatt vált híressé, ami hatalmas pusztítást hagyott maga után. Bár nincsenek tárgyi bizonyítékok, és a helyszín sem biztos, de mégis mindenki elhiszi, hogy a Trójai háború egy valós esemény volt. Az sem biztos, hogy Trója pontosan hol terült el. Az Iliász alapján meghatározták a helyét, de mikor Heinrich Schliemann a meghatározott helyre ment, nem talált semmit, és továbbállt. Végül körülbelül 4,8 km-re a tengertől találta meg Trója romjait.

Az ásatások 1870-ben kezdődtek, és majdnem 20 évig tartottak. Sajnos Schliemann tapasztalatlan volt, ezért a buldózerekkel sok bizonyítékot tönkretett, és volt, hogy a nélkül vitt el leleteket, hogy azoknak a helyét feljegyezte volna. Sok erődítményt és fegyvert talált, végül teljesen meg volt győződve arról, hogy megtalálta Tróját, ami egyébként gyerekkori álma volt. A korszakkal foglalkozó történészek azonban nem értettek vele egyet, és megcáfolták. Egy szerencsés véletlen miatt felfedezte, hogy négy város rétege van egymáson, szóval több város épült egymásra, és kijelentette, hogy Trója alulról a második. Ez felháborodást szított, aminek nem örült. Később Wilhelm Dörpfeld régész segítségével kialakult egy kép Trója történetéről és felépítéséről. Együtt végül

kilenc réteget ástak ki, kilenc egymásra épült város nyomait. Ezek a rétegek lettek megszámozva, az első lett Trója I. és a legutolsó Trója IX. Később több kisebb réteget is felfedeztek még, így a számuk 46-ra nőtt. Schliemann mindig is azt hitte, hogy a Trója II. az a Trója, amiről Homérosz is írt, de későbbi kutatásokból kiderült, hogy az csakis a VII. számú lehetett. Ez a réteg tűzvész jeleit mutatta, és az ott talált testek is azt bizonyították, hogy az i. e. 1250 táján elpusztult Trója maradványa lehet.

A leletek felfedték, hogy Trója területe mindössze 13x180 méter volt, tehát nagyon kicsi, és kb. 1000 lakos élehetett itt.

Forrás: www.erdekessegek.hu

A város mérete és formája lényegtelen, a barátságos katonák akár több egymástól független kisebb területtel is védhetőek. Az elkerítés minden esetben mind a négy fal-elemmel történik.

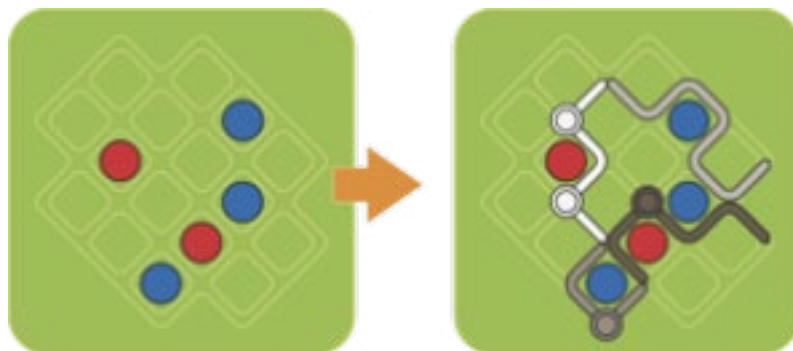
Ha úgy érezzük, hogy sikerült megvédeni minden katonatársat, akkor megoldásunkat le lehet ellenőrizni a füzet hátuljában lévő helyes megoldással. Érdemes megemlíteni, hogy minden feladatnak egy, csakis egy megoldása van.

Mint ahogyan minden egyszemélyes készségfejlesztő játéknál, a feladványok itt is fokozatosan nehezednek. 5 különböző szinten (színekkel jelölve) összesen 60 feladvány van.

- Starter** (kezdő) » zöld
Junior (haladó) » sárga
Expert (nehéz) » piros
Master (mester) » kék
Wizard (mágus) » lila



A kezdő (starter) szintnél mindig legalább egy fal jelölve van a feladványon segítségként, de a nehezebb szinteknél már nincs ilyen segítség.



A játéktábla könnyen kezelhető és nagyon ötletes. Minden egyes mezőben van egy apró lyuk, amibe a katonákat egyszerűen bele lehet helyezni az aljukon található kis bűtyök segítségével.

A játék csomagolása praktikus, egyszerűen belerakható a dobozba, nem igényel semmilyen speciális műveletet.

Bár a játék témája fiúsnak mondható a katonák miatt, én mégis szívesen játszom vele, mert nagyon ötletes játék. Ajánlom kicsiknek, nagyoknak, fiúknak és lányoknak egyaránt. Sok sikert Trója megvédéséhez!

Anett

summárum



Trója

Kiadó:	Smart Games / Compaya
Kategória:	Logikai játék
Ajánlott életkor:	7-99
Játékosok száma:	1
Feladatok száma:	60



Mi így játszunk: Niagara



A legjobbak azok a játékok, amelyekben többféle módon is lehet nyerni. A játék kiismerése, a játék mechanizmusának részletes megismerése egy igazi társasjátékosnak külön izgalmat jelent. Viszont van, aki rögtön „partiban” szeret lenni gyakorlottabb játékosok ellen is, vagy előfordul, hogy pár játék után sem sikerül megtalálni a legjobb taktikát, és elkel néhány tipp. Ezzel a rovattal ebben szeretnénk segíteni, különböző kipróbált, begyakorolt, megvitatott taktikák leírásával. Az itt leírt stratégiák több játékon át voltak tesztelve, de ez nem jelenti azt, hogy ha valaki ezt használja, biztos út vezet a győzelemhez, ám megkönnyítheti azt.

Figyelem!

Ha valaki az alábbiakat úgy olvassa el, hogy még nem játszott a játékkal, úgy a játék felfedezésének izgalmát veszítheti el. Vállalkozó szelleműek kereshetnek jobb, vagy esetleg az itt bemutatott taktikákat megakadályozó nyerési utakat a játékokhoz.



A *Niagara* társasjátékban (ismertetőjét a **JEM magazin 12. számában** [olvashatjátok](#)) bátor kalandorok küzdenek a *Niagara* észvesztő sodrásával, hogy drágaköveket gyűjtsenek a folyó mentén. A játék nagy hátulütője, hogy elég könnyen kiismerhető, mivel a terep mindig ugyanaz, és a feladat sem változik. Mindenkinek egyforma lap-sorozata van, amelyek közül egy lap az időjárást befolyásolja, a többi pedig mozgáspontot ad 1-től 6-ig. A folyón lefelé haladva nem jó kijátszani a magas lapokat: egyes vagy kettes lapot kijátszva rá kell „ülni” a folyóra, mert egy kör után már víz is a víz. A magasabb értékű lapokat akkor játszunk ki, amikor felfelé megyünk, így próbáljuk ezeket a lapjaink közül a végére hagyni.

Érdekes vízre tenni mindkét csónakunkat, mert a kijátszott evezőkártya értékét mindkét hajóval le kell lépünk, így egyszerre akár két drágakövet is zsákmányolhatunk.

Figyeljünk a körsorrendre, mivel a körben előbb lévőktől majd drágaköveket lophatunk el. Ez azért is előnyös, mert nem csak növeli a saját drágaköveink számát, de egyúttal csökkenti az





ellenfeleinkét. Ha pedig mi vagyunk a kezdőjátékosok, próbáljunk bejutni a kincssel a kikötőbe, ne hagyjuk, hogy kiraboljanak.



A játékot az nyeri, aki először összegyűjt 4 egyforma, 5 különböző vagy 7 bármilyen színű drágakövet. Akkor van nagyobb esély a győzelemre, ha az 5 különböző vagy a 4 ugyanolyan kő összegyűjtését választjuk. Ha az 5 különbözővel próbálkozunk, akkor le kell mennünk a folyó végéhez, a vízeséshez, hiszen a rózsaszín követ csak itt kaphatjuk meg. Ezt a manővert nem érdemes a végére hagynunk, mert ha ezt választjuk utolsónak, játékosársaink végső győzelmünk megakadályozása érdekében mindent megtesznek, hogy meglopjanak vagy bedöntsenek a vízbe. A 4 drágakő összegyűjtése is elég könnyen teljesíthető, de hamar elfogyhatnak a lelőhelyről a kincsek, illetve ha már valamiből 3-at gyűjtöttünk, akkor a többiek könnyen lerabolhatják a maradék kincset, csak hogy ne legyen a miénk.

Érdemes figyelni azt is, hogy játékosársaink milyen kártyákat játszottak már ki, s ezt kihasználva taktikusan mozgathatjuk a felhőt az időjárás-jelentés sávon. Ha már mindenkinek csak kicsi számú lapjai vannak, de nekünk nagy, érdemes rossz időt kijátszani, és egy kicsit gonoszkodni, vagyis meglódtítani a folyót.

Azért vegyük figyelembe, hogy ez egy családi játék, így ha gyerekekkel játszunk, akkor gondoljuk át, mennyire szeretik meg a játékot, ha gonoszkodunk velük (lezuhan a csónakjuk az időjárás változtatása miatt, vagy ellopjuk a nehezen szerzett drágaköveiket).

Láthatjuk, hogy egy családi játékban is vannak olyan taktikák, amelyeket érdemes követni, de ezeket azért próbáljuk nem arra használni, hogy családtagjainkra mérjünk súlyos vereséget. Ha pedig mégis erre használjuk, ne csodálkozzunk, ha legközelebb, amikor kedvenc Niagaránkat előkapjuk egy kis játék kedvéért, a többiek húzni fogják a szájukat...

maat



Játéktörténelem

2. fejezet: Egyiptom



Társasjáték-történeti időutazásunk következő állomása az ókori Egyiptom, a piramisok és a homok birodalma, ahol az egy főre jutó istenek száma igen magas. Az egyiptomi emberek sokat dolgoztak, és ennek bizonyítékai a mai napig megtekinthetők: építettek, gazdálkodtak, és természetesen játszottak. Az egyiptomi emberek a fáradtságos nap végén, amikor csak idejük engedte, játszottak. Figurákat faragtak a gyerekeknek, kocsiversenyeket tartottak, és társasjátékoztak. A kor társasjátékairól igen kevés információ maradt fenn, így a fellelhető adatok alapján tudom csak bemutatni őket.

Senet / Átkelés

A játék egy 3x10 mezőre osztott táblán zajlik, ahol a játékosoknak az a céljuk, hogy a tábla egyik feléről átjussanak a másikra. Ehhez a ma ismert dobókocka elődjét, a dobópálcát használták. Ez tulajdonképpen egy kétoldalú rúd, aminek az egyik oldala fehér, a másik pedig fekete. A fehér 1, a fekete 0 értékű, így amikor 4 db pálcával dobtak, összeadták a fehér pálcák értékeit, és lelépték a táblán az értéket bábuikkal. A mozgás S alakban történt, és a táblán található hieroglifákkal díszített mezők különféle akciókat adtak a rálépő játékosnak. A játékot az nyerte meg, aki elsőként ért át a túlsó oldalra. Ezt a játékot készítették fából, kőből, mindenféle drágakővel ékesített elefántcsontból, anyagát csak az igények és a lehetőségek határozták meg. A Senet annyira népszerű volt, hogy a fáraók mellé temették a kedvenc táblájukat minden tartozékával, így biztosítva szeretett uralkodójuk túlvilági szórakozását. Arról nincs információ, hogy hányszor játszottak a bebalzsamozott, betekert múmiák a játékkal, de az biztos, hogy ennek köszönhetően maradt fenn az utókornak ez a játéktörténeti remekmű.



Mehen / Tekercs

Mint említettem, nem sok minden maradt meg épen az utókornak, de a Seneten kívül szerencsére még játszottak más játékokat is az ókori egyiptomiak. Például a Mehen című játékot, amiről még kevesebb adat maradt fenn. A játéktábla egy feltekeredett kígyóra hasonlít, amin a startmező egy madarat, a célmező pedig egy kígyófejet ábrázol. Kétféle figura volt hozzá: macska és golyó. A szabálytöredékek és kutatások arra engednek következtetni, hogy a játékot 2-6 fő játszhatta két csapatban, így 1-3 fő alkotott egy csapatot. Minden játékos kapott 6 db golyót és 1 macskát. A Mehen erősen vallási témájú játék volt; Mehen istennő tiszteletére alkották, aki kígyóként összetekeredve őrizte Rét. Ebben a játékban is dobópálcával irányították a figurákat, pontosan 2 darab kellett hozzá. A játék célja, hogy a hat golyót eljuttassuk a kígyó fejéhez, és vissza a madárfejhez úgy, hogy az ellenfél macskája ne vadássza le. Az lesz a győztes, akinek a macskája a legtöbb golyót megeszi. Ezt a játékot is előszeretettel temették a fáraók mellé, és ezt is különböző anyagok felhasználásával készítették.



Az ókori egyiptomi játékok közül megemlíteném még a Forma 1 elődjét is, ahol 2 vagy több hajtó kétkerekű, ló vontatta szekereken versengett egymással. Természetesen, aki előbb beért a célba, megnyerte a versenyt. Ennél a játéknál nem volt korlátozva, hogy milyen eszközökkel igyekszünk meggyőzni ellenfeleinket arról, hogy mögöttünk kell haladniuk. Néha súlyos balesetek történtek, amik a nézőket nem rettentették el a szurkolástól.

Nilván sok más játék létezett még, amit az ókori egyiptomiak játszottak, de azokról sajnos vagy semmilyen adat nem maradt fenn, vagy olyan kevés információ maradt ránk, hogy nem tudni, mik voltak a szabályaik.

Akit érdekel, milyen élmény lehetett játszani ezt a két ősi játékot, azok beszerezhetik és kipróbálhatják a Senet és a Mehen ma kapható replikáit.

*Jó játékot!
drcsaba*

A figurafestés csodája



Olykor talán te is találkoztál olyan társasjátékkal, amelyben részletesen kidolgozott, festetlen műanyag figurák voltak. Szerintem ilyenkor bened is felmerült a gondolat, hogy mennyivel jobban nézne ki a játék, ha ezek ki lennének festve. Ha netán egy olyan honlapra tévedsz, ahol ilyen festett figurák képei találhatóak, akkor hozzám hasonlóan te is csorgatod a nyálad, majd gyorsan döntésre jutsz, hogy ez úgyse menne. Ilyen fantasztikus eredményhez nem elég az akarat, a többi művészethez hasonlóan biztosan a figurafestésre is születni kell.

Nekem is van egy-két ilyen játékom, és az első gondolatot gyorsan követte a beletörődés. Egészen a tavalyi Szellemlovás táborig, ahol volt szerencsém játszani egy barátom Relicjével, amiben a figurák ki voltak festve. Mint elmesélte, az egész nem is olyan nagy ördöngösség, és kevés gyakorlás is nagyszerű eredményeket hozhat az egyszerű technikáknak köszönhetően. Ekkor megszületett bennem az elhatározás, hogy kipróbálom, de a megvalósítás egészen pár hónappal ezelőttig váratott magára, amíg vettem egy Zombicide társasjátékot. Maga a játék annyira megtetszett, hogy elhatároztam, kifestem a benne lévő figurákat. Ilyen rövid idő alatt nem lettem profi, de rájöttem, hogy a barátomnak igaza volt: egy kevés gyakorlással is gyönyörű eredmény érhető el.

A félreértések elkerülése végett még a cikk elején elmondom, hogy nem fogok részletes tanácsokat adni a különböző festési technikákat illetően. Ahhoz még kevés vagyok, és az internet tele van igazán szakavatott művészek tanácsaival és videóival, még magyar nyelven is. Ezen cikk célja csupán az, hogy elmeséljem, nekem mit adott eddig a figurafestés, és hogy ezzel esetleg megadjam a kezdőlökést a hozzám hasonlóknak, akik kacérkodnak a gondolattal, hogy belevágjanak, de nincs meg hozzá a merszük. Pedig tényleg nem bonyolult.



Technikák

Van két olyan technika, ami rendkívül egyszerű, de látványos eredményt produkál. Ha megnézték elkészült figurákat, rögtön feltűnik a redők, a hajtincsek kidolgozottsága, az árnyékos és megvilágított részek elkülönülése. A jó hír, hogy ezt nem kell minden szőrszála és gyűrődésre külön kidolgozni. Persze arra is van lehetőség, hogy többretegű átmenetekkel dolgozva rendkívül valós és élethű hatást produkáljunk, de vannak időtakarékosabb megoldások is.

A wash vagy washing során híg, sötét festékkel fedjük be az egyszínűre festett, árnyékolni kívánt felületet. A festék hígsága és a felületi feszültség miatt az leginkább a mélyen fekvő részeken, a redők között gyűlik össze, és ott szárad meg. Így a mélyebben fekvő, azaz általában árnyékos területek az alapszíntől sötétebb árnyalatot kapnak.



Ennek párja a drybrush, amikor egy ecsetet világos festékbe mártunk, és mondjuk egy papír zsebkendőn addig festünk vele, amíg a festék nagy része lekerül az ecsetről. Ezután óvatosan elkezdünk festegetni a kiemelni kívánt felületen úgy, hogy lehetőleg csak a kiemelkedő felületeket érintsük az ecsettel. Ekkor még elég festék van az



ecseten, hogy a magasan lévő rész a többszöri áthúzás hatására világos színűvé váljon. Ennek a technikának a mellékhatása az is, hogy az így kialakított felület úgy néz ki, mintha használt, kopott lenne, és egyfajta anyagjellegű minta keletkezik.

Lényegében ez a két technika elég is, és ha először a felületeket lefestjük a megfelelő alapszínre, és alkalmazzuk ezeket, máris realisztikus és kidolgozott hatást érhetünk el.

Ez biztosan drága mulattság...

Ha megnézed, hogy hány fajta színű és árnyalatú, figurafestéshez használt festéket lehet kapni, akkor biztosan elborzadsz: több száz létezik. De nincs szükséged az összesre. 4-5 jól megválasztott színnel és 2-3 megfelelő méretű ecsettel már neki is kezdhetsz. Elsőre szegényesnek tűnhet ez a pár ezer forintos készlet, de a színeket keverve valójában rengeteg árnyalatot létre lehet hozni belőle.

Ha elrontom a társasjáték egy figuráját, akkor dobhatom ki az egész játékot?

Én erre azt találtam ki, hogy vettem egy szett figurát külön az első lépésekhez. Így nem a húszezer forintos társasjátékom figuráin kezdtem el kísérletezni. Ha elkezded, és az eredmény nem üti meg a saját mércédet, akkor a festék megszáradása után azt nyugodtan felül lehet festeni. Ha pedig a figura már nem bír el több festékréteget, akkor egy kis fékolaj és néhány nap áztatás nyom nélkül eltávolítja a korábbi próbálkozást, és kezdheted az egészet elölről, tiszta vásznon, azaz figurán.



De honnan tudjam, hogy milyenre kell festeni a figurákat?

Ha elég merész vagy, engedd szabadon a fantáziádat, és kísérletezz. Ha ennyire nem vagy bátor (mint ahogy eleinte én sem voltam), akkor kicsit kutakodj az interneten. Csak a YouTube keresőjébe beírva a kifesteni kívánt figura nevét, több videót is fogsz találni, ami bemutatja, hogy milyen festéket, milyen ecsetet és milyen technikát használva lépésről lépésre hogyan fess ki a figurát.



Hogyan fogod egyszerre a figurát, az ecsetet és a nagyítót is?

Első ránézésre a legtöbb embernek az a gondolata támad, hogy ha egy 4 cm magas figurát ilyen részletgazdagon kifest valaki, akkor biztosan nagyítót használt. Valójában elég a megfelelően erős fény (ami szerencsés esetben természetes eredetű, kevésbé szerencsés esetben egy lámpa biztosítja), és ez már elegendő ahhoz, hogy felfedezd a figura részleteit. Ezután egy megfelelő hegygel rendelkező ecsettel akár a szemet is külön ki lehet festeni.

Gyerekkoromban is problémát okozott a vonalakon belül maradni a kifestőkben.

Az igaz, hogy nem árt a biztos kéz, de nem kell olyan követelményeknek megfelelnünk, mint egy leendő agysebésznek. A figuráknak van egy nagy előnyük a kifestőkhöz képest: háromdimenziósak. A legtöbb esetben két olyan felület határán, amelyek eltérő színűek, az egyik felület kiemelkedik a másikhoz képest. Ez a kiemelkedés megvezeti az ecsetet, és emiatt könnyebb tartani a felülethatár vonalát.

Biztos csak felhúznám magam, amiért nem megy.

Valójában a figurafestés éppen hogy nyugtató hatású. Meglepődve vettem észre magamon, hogy míg korábban jellemző volt, hogy ébredés után rögtön bekapcsoltam a számítógépet, és az egész nap ment, amikor elkezdtem a figurafestéssel foglalkozni, akkor kikapcsoltam minden zavaró tényezőt, és csak arra fókuszáltam. Közben be lehet tenni nyugtató hatású zenét, vagy csendben is el lehet merülni a gondolataidban. Amikor viszont túl idegesen ültem le a festéshez, hamar rájöttem, hogy ennek nem lesz jó vége, és inkább abbahagytam, hogy később ne kelljen előlről kezdeni az egészet.



Nem vagyok én időmilliomos...

Hát igen, be kell vallanom, hogy ez a hobbi rengeteg időt igényel. A Zombicide 8 figurájának kifestése nekem egy egész napomat felemészt. Persze el is lehet aprózni, de általában nem ülök le 3 óránál rövidebb időre festeni. A legjobb, ha nincs felső időkorlátod, mert akkor nem lesz benned az a feszültség, hogy „van még 30 percem, hogy befejezzem a nadrágját”. Aztán majd kialakul, hogy mennyi időre kapcsol ki téged, és mikor érzed úgy, hogy most már jó lenne valami mást csinálni.



Remélem, ez a néhány mondat meggyőzött téged, hogy ha érdekel a figurafestés, nyugodtan vágj bele. Szakmai tanácsokért keresd fel az [Inkvizítor](#) honlapját, elkészült festett figurák képeiért pedig javaslom a [Cool Mini Or Not](#) honlapját. Már kevés gyakorlattal is hatalmas elismeréseket fogsz begyűjteni a játékosársaktól, amikor a festett figurák előkerülnek a dobozból, és teljesen más élményt nyújt egy játék, ha egyszínű szürke figurák helyett színes, kidolgozott karakterek mászkálnak a táblán.

Egy valamit biztosan megtanultam ez alatt a néhány hónap alatt: egy figura sohasem készül el. Eljön az az idő, amikor eldöntöd, hogy már nem fested tovább, de bármikor a kezvedbe veszed, eszedbe jut, hogyan lehetne még szebbé, még részletgazdagabbá tenni. Aztán rájössz, hogy számos más festenivaló figura is vár még rád, és inkább azokat veszed elő, amikor legközelebb ecset kerül a kezvedbe.

Vigyázat! Ha ráérezted az ízére, akkor nehéz abbahagyni. Erősen addiktív!

Eraman

Játéktervezői pályázat

Beszámoló az első hónapról

A JEM magazin áprilisi számában játéktervezői pályázatot hirdettünk. Olyan családi játékot kerestünk, amely megjelenéshez közeli készütségi állapotban van, és amit 3-4 fővel, akár 8 éves kortól lehet játszani. A tervezőknek 1 hónap állt a rendelkezésükre, hogy prototípusaikat eljuttassák hozzánk. A pályázat kiírásakor tartottunk tőle, hogy nem lesz elég jelentkező, de mint kiderült, félelmünk alaptalannak bizonyult, mert 27 játék érkezett szerkesztőségünkbe.

Több fórumon olvastunk hozzászólásokat, hogy 1 hónap nem elegendő egy társasjáték kifejlesztéséhez. Ezzel a szerkesztőség minden tagja 100%-ban egyetért. Nem is ez volt a pályázat célja. Közöttünk is vannak olyanok, akik már megtapasztalták, hogy egy játék prototípusával a kiadóknál kilincselni, megtalálni a megfelelő kapcsolatot nem egyszerű. Az volt a célunk, hogy lehetőséget biztosítsunk azoknak a játéktervezőknek, akiknek már kész, majdhogynem kiadható állapotban lévő prototípus van a birtokukban, hogy kapcsolatba kerüljenek a Piatnikkal, és bemutathassák az ötletüket. És ha ez a prototípus annyira jó, hogy még a kiadó is lát benne fantáziát, akkor a megjelenésnek sincs akadálya.

Egy kis statisztika

A 27 játékot 22 tervező küldte be, közülük öten 2-2 játékkal pályáztak.

A tervezők közül 18 férfi és 4 nő.

Habár tudjuk, hogy ez a besorolás kicsit szubjektív, de megítélésünk szerint a játékok közül nehézségi szint alapján 18 a családi játék, 1 a gyerekjáték, 8 pedig a komplexebb, gamereknek szánt kategóriába esett. Ezeket a határokat nem kezeltük ennyire szigorúan, mint ahogy a későbbiekben olvashatjátok is. A játékok legtöbbször, 17 darab a táblás játékok csoportjába esett, volt 1 kocka-, 8 kártyás játék, és 1, ami leginkább a kártyavezérelt táblás játékok közé sorolható.

A játékokat próbáltuk mechanikájuk és tematikájuk szerint is csoportosítani, de mivel egy játékban legtöbbször többféle mechanizmus is előfordult, ebben sajnos kudarcot vallottunk. Többségben voltak a stratégiai, a gyűjtögetős és az absztrakt játékok.

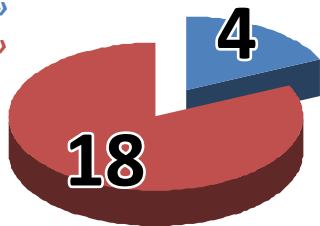
A tesztelés folyamata

A játékok beérkeztetését Hegedűs Csaba végezte. Ő ellenőrizte, hogy minden, a tervezőre utaló nyom el van-e távolítva a játékról és a szabályból, majd a beérkezett játékokat átadta az első zsűrinek.

Az első zsűrit Hegedűsné Richter Mónika, Hegedűs Anett, Hegedűs Erik és Szőgyi Attila alkotta. Ők egy előszűrést végeztek: ellenőrizték, hogy a játékokhoz mellékelte szabályok alapján a beküldött elemekkel a játék valóban játszható. Ez talán furcsának hangzik, de mint kiderült, ennek a lépésnek a beiktatása nem volt hiábavaló: 6 játékot nem sikerült megérteni a játékszabályok alapján, és emiatt ezek nem jutottak el a második zsűrihez.

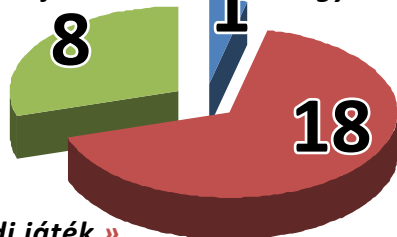
Nemek

nő »
férfi »



Nehézségi szint

komplex játék »
» gyerekjáték



Kategória

kártyavezérelt táblás játék »
» kockajáték
» táblás játék
» kártyajáték



A második zsűrit Wenzel Réka, Varga Attila, Rigler László és jómagam, Farkas Tivadar alkotta. Kritikus szemmel próbáltuk ki a játékokat, és döntöttünk, hogy melyek felelnek meg a pályázati kiírásoknak, és melyeket tudjuk elképzelni kiadott játékként, amit megtalálhatunk a játékboltok polcain. Voltak kellemes és igencsak kellemetlen meglepetések, izgalmas és csüggesztő partik. Néhány esetben nem volt egyértelmű a döntés, de legtöbbször egyhangú volt a véleményünk. Sajnos nem mindig kedvező...

A kritériumok

A kiírásban megadott feltételeket különböző fontossággal vettük figyelembe. Mivel családi játékot kerestünk, két játék azért nem jutott tovább, mert közelebb álltak a harci stratégiai játékokhoz, mint a családi játékokhoz. Volt olyan játék, amely tematikája és a játék közben történő események stílusa miatt esett ki: például én nem adnék egy olyan játékot egy 8-10 éves gyerek kezébe, amiben erőszakos és törvénytelen dolgokat kell a játékosoknak elkövetniük a cél elérése érdekében. Más szempontból a családi kategóriát tágra értelmeztük, mert olyan játékok is továbbjutottak, amik inkább a gyerekjátékok felé húztak, vagy éppen ellenkezőleg, egy átlagos család számára komplexek, de el tudtuk képzelni, hogy egy társasjátékozásban gyakorlott család leülhet velük játszani.

Szigorúan vettük a játékosok számát. Emiatt egyetlen, csak két játékosal játszható kártyajáték esett ki. A játék készültségi állapotát is lazábban kezeltük. Több olyan játék is volt, ami még további finomítgatást, fejlesztést igényel, de úgy láttuk, hogy kicsivel több munka és energia ráfordításával egy jó játékot lehet belőle készíteni. Ha a játék elég eredetinek és ígéretesnek tűnt, akkor mi nem tartottuk vissza a továbbjutástól.

Egy kis kitérő

Az eredetiséget említve engedjete meg egy kis kitérőt. Szomorúan tapasztaltuk, hogy több beküldött társasjáték a Monopoly és a Gazdálkodj Okosan! dob-és-lépj mechanizmusára és szerencsekártyáira épült. Érdemes belegondolni, hogy a Gazdálkodj Okosan! 1960-ban, a Monopoly pedig 1933-ban, több mint 80 évvel ezelőtt készült. Ezek fölött az egyszerű mechanizmusok fölött, amikben a játékosoknak nincs döntési lehetőségük, csak dobznak dobókockával, és elszenvedik a következményeket, eljárt az idő. Gyerekjátékok esetében ez még egy működő, a felnőttek tapasztalatát kiegyensúlyozó módszer, de felnőtteknek is szánt családi játékba már nem rakható bele.

Bizonyára többekben felmerül a kérdés, hogy akkor hogy lehet, hogy ezek a játékok még most is megtalálhatók a boltok polcain. Ennek legfőbb oka a hagyomány, miszerint „ha nekem jó volt ez a játék gyerekkoromban, akkor az én gyerekemnek is jó lesz”. Ehhez viszont szükséges a márkanév. Ha a Monopolyt más néven próbálnánk meg eladni, esélyünk sem lenne.



Érdemes megjegyezni, hogy részben ezeknek az elterjedt öreg játékoknak köszönhető, hogy ha egy felnőtt ember egy társasjátékozásban kijelenti, hogy a társasjátékozás a hobbi, akkor szerencsés esetben csak furcsán néznek rá. Ugyanis a legtöbb ember csak ilyen dob-és-lépj játékokkal találkozott eddigi életében, és nem tudják elképzelni, hogy felnőttek ilyen egyszerű játékokra időt szánjanak. Emiatt nehéz új játékosokat bevonni a társasjátékozás gyönyörű világába, de szerencsére már vannak olyan játékok, amik izgalmas és tartalmas kikapcsolódást nyújtanak minden korosztálynak.

Elég, ha olvassátok a JEM magazin hasábjait, és kipróbáltok néhány olyan játékot, amiről beszámolókat írunk. A legnagyobb alázattal kérek minden olyan játékost, akinek megfordult a fejében azon gondolatnak akár csak a leghalványabb szikrája is, hogy játékot szeretne tervezni, hogy szakítson a Monopoly és a Gazdálkodj Okosan! egyszerű mechanizmusával. Ha valaki csak az utolsó 20 évben megjelent játékokat próbál ki, és azokból próbál ötletet meríteni, már sokkal izgalmasabbat és tartalmasabbat tud alkotni.

A tapasztalatok

A teljesség igénye nélkül álljon itt néhány észrevétel, javaslat, amiket a tesztelés során gyűjtöttünk össze. Mint említettem, néhány játék a szabályok értelmezhetetlensége miatt esett ki. A játékszabály a játék egy kritikus eleme. Ha jól belegondoltok, egy későbbi vevő a dobozt kinyitva ezt veszi majd először a kezébe, és ez alapján kell megértenie a játékot. Saját tapasztalatból tudom, hogy egy prototípus bemutatása során legtöbbször ott van a tervező is, aki szóban el tudja mondani a játékszabályokat, és

könnyen válaszol a felmerülő kérdésekre. Viszont magát a játékszabályt is tesztelni kell, hogy egy játékos meg tudja-e érteni a szabályokat a leírás alapján.

A tesztelés fontossága persze magára a játékra is vonatkozik. Sajnos voltak olyan beküldött játékok, amikről még azt is nehezen tudtuk elképzelni, hogy azokkal valaha leültek játszani, és legalább egyszer az elejétől a végéig végigjátszották. Ha ez mégis megtörtént családtagokkal és jó barátokkal játszva, akkor meg kell mutatni azt másoknak is, hogy elfogulatlan véleményt kapjunk. Ha kiadásra szánt játékot akarunk tervezni, akkor nem elég, ha elfogult szeretteink elismerően nyilatkoznak a munkánkról.



Voltak olyan játékok, amelyeknek a kivitelezésétől elámultunk. Néha olyan profin elkészített elemek kerültek elő, amiket akár egy kiadott játék dobozában is el tudnánk képzelni. Sajnos a legtöbb esetben a játékelmény elmaradt a külszíntől. Javasoljuk, hogy egy prototípus esetében a grafikára és a külalakra csak minimális energiát fordítsunk, ami éppen csak elég ahhoz, hogy a játék játszható legyen. A kinézettel elég csak akkor foglalkozni, ha már bebizonyosodott, hogy a játék működik. Legtöbbször azért sem érdemes túl sok energiát a grafikákba ölni, mert ha a játék kiadásra kerül, akkor a kiadó általában a saját grafikusaival a saját kritériumai alapján teljesen átalakítja a játék kinézetét. A tesztelés során a külalakot egyáltalán nem vettük figyelembe; a szép külsín nem jelentett előnyt, a kezdetleges grafika pedig nem okozott hátrányt.

Nagyon kellemes tapasztalatokkal is gazdagodtunk. Több olyan eredeti ötlettel találkoztunk, aminek elismeréssel adóztunk. Ugyan az ötlet eredetisége néha nem volt elég, hogy erre a pályázatra egy továbbjutó prototípus készüljön belőle, de láttuk benne a fantáziát, ami egy jó játék csírája lehet. Volt olyan játék is, ami hasonló mechanizmusra épült, mint egy idei Spiel des Jahres díjra jelölt játék. Minden esetben összegyűjtöttük a tesztelés során felmerült javaslatainkat és kérdéseinket, remélve, hogy ezekkel a tervezők segítségére lehetünk a további fejlesztésekben.

Eredmény

A beérkezett 27 játékból 8 továbbjutott a játéktervezői pályázat következő fordulójába. Ezeknek a prototípusát továbbítottuk a Piatniknak, akik további teszteléseknek vetik alá azokat. A továbbjutó játékok címeit még nem publikáljuk. Minden tervezőt e-mailben értesítünk, amelyben a javaslatainkat is elküldjük.

A keserédes benyomások ellenére kellemes élménnyel gazdagodtunk. Örömmel láttuk, hogy kis hazánkban is ilyen sok játékos van, akik tervezői babérokra törnek. Úgy gondoljuk, hogy akár európai viszonylatban is lenne esélye a magyar játéktervezőknek. Reméljük, hogy ezzel a pályázattal mi is hozzájárultunk ahhoz, hogy a Piatnik segítségével valaki országos, vagy akár nemzetközi ismertségre tegyen szert. Drukkoljunk együtt a továbbjutóknak!

Eraman



Korábbi számaink:



Eddig megjelent számainkban együttműködő partnereink voltak:

Bendegúz gyermekzug
Nagytarcsai Társasjáték Klub
Társasjátékos Klub
Anduril Kártya- és
Társasjátéklklub
Magyar Társasjátékos
Egyesület

Piatnik
Compaya
Gémklub
Keller & Mayer
Okosjáték
MagicBox
HLK gyorsnyomda

Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin 15. számát!

A következő szám megjelenését július 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztő: Gracza Balázs

Olvasószerkesztő: Farkas Tivadar

Lektorálták és korrektúra: Farkas Tivadar, Kiss Csaba és Wenzel Réka

Jelen számunk cikkei írták: Farkas Tivadar (Eraman), Hegedűs Anett (Anett), Hegedűs Csaba (drCsaba), Kiss Csaba (drKiss), Varga Attila (maat)

Grafika: Gracza Balázs, Szőgyi Attila

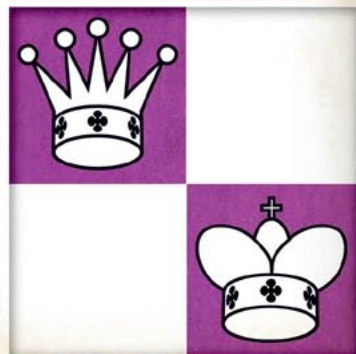
Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

Programozó: Szőgyi Attila

A Flash Point: Fire Rescue magyar nyelvű kártyáit Szőgyi Attila készítette.

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel. A képek részben a magazint készítőik tulajdonában vannak, másrészt a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK GYORSNYOMDA
másolás, nyomtatás
1161, Bp., Rákosi út 93.
T.: 405 - 4444
Kitűző készítés
www.reklamkituzo.hu
e-mail: hepitomester@gmail.com





5 AP

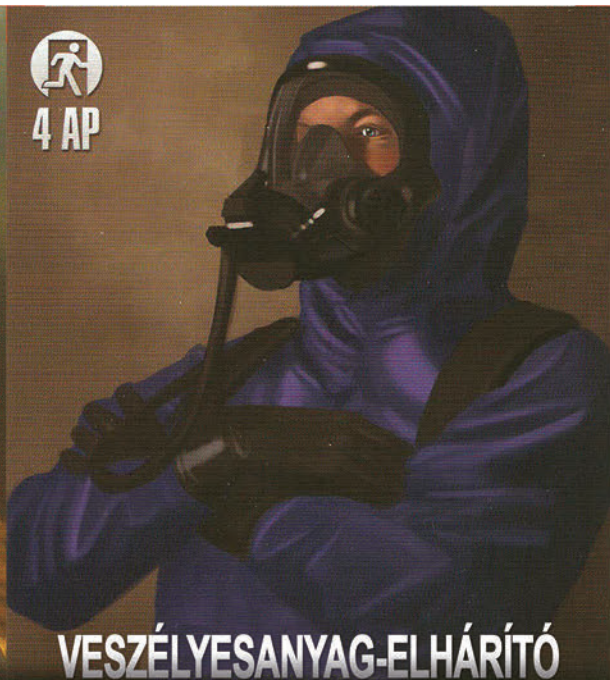


ÁLTALÁNOS TŰZOLTÓ

Nincs speciális képessége vagy akciója.



4 AP



VESZÉLYESANYAG-ELHÁRÍTÓ

SEMLEGESÍTÉS: 2 AP

Eltávolíthatsz egy Gyúlékonyanyag-jelzőt a saját meződről, és a Kimentési helyre teheted.



4 AP



MENTÉSI SPECIALISTA

Körönként 3 ingyen AP Mozgásra

FALBONTÁS: 1 AP

A Mentési specialistának dupla AP-ba kerül Tűz vagy Füst oltása.

Az ingyen Mozgás AP-k nem tartalékolhatók.



4 AP



TÖMLŐKEZELŐ

FECSKENDŐ KEZELÉSE: 2 AP

Ha a Fecskendőt kezeled, újradobhatod az egyik vagy akár mindkét kockát, hogy javítsd az eredményedet.

A második eredményt kötelező elfogadnod.

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

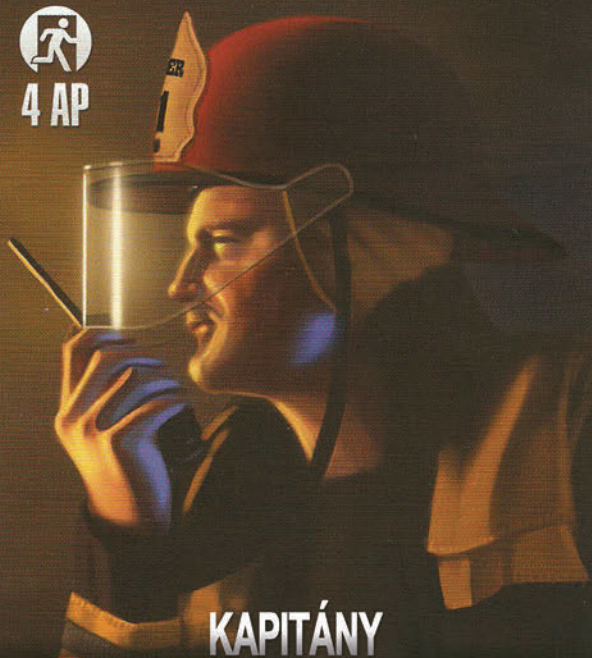
FLASH POINT
— FIRE RESCUE

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

FLASH POINT
— FIRE RESCUE



4 AP



KAPITÁNY

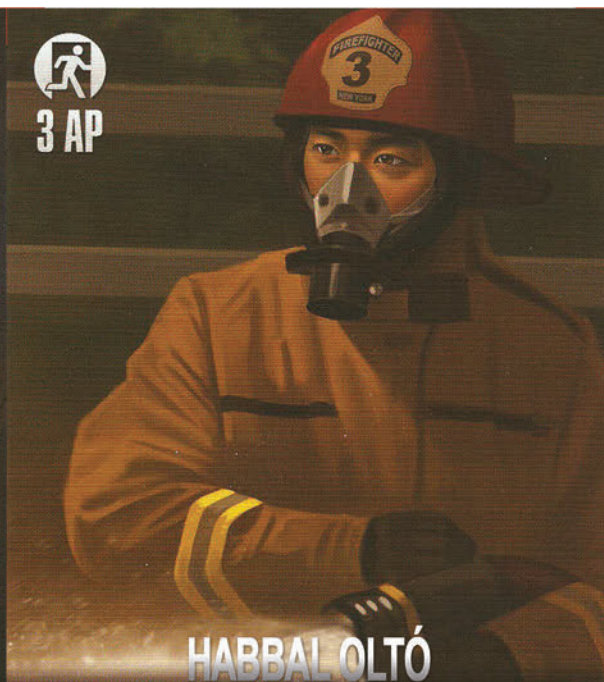
Körönként 2 ingyen AP Parancsra

PARANCS: Saját körödben akciópontjaidért cserébe mozgathatsz más játékosokat. Annyi akciópontot kell elköltened, amennyit a parancsot kapott tűzoltó normál esetben elköltené erre a lépésre.

Az ingyen Parancs AP-k nem tartalékolhatók.



3 AP



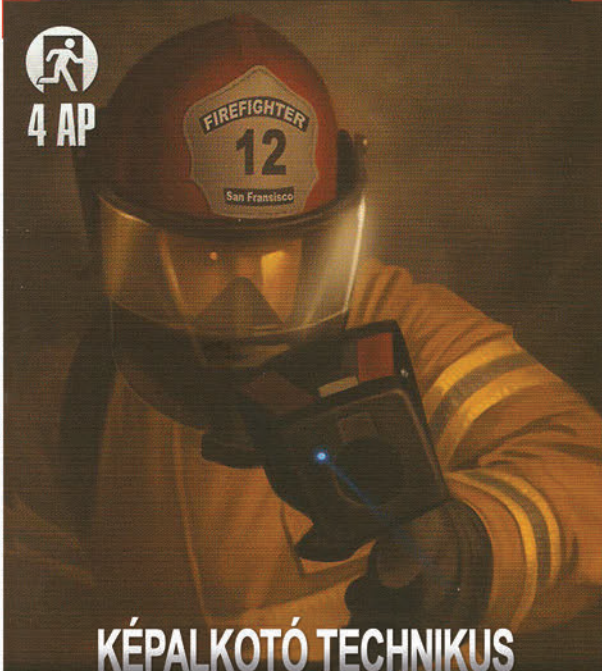
HABBAL OLTÓ

Körönként 3 ingyen AP Oltásra

Az ingyen Oltási AP-k nem tartalékolhatók.



4 AP



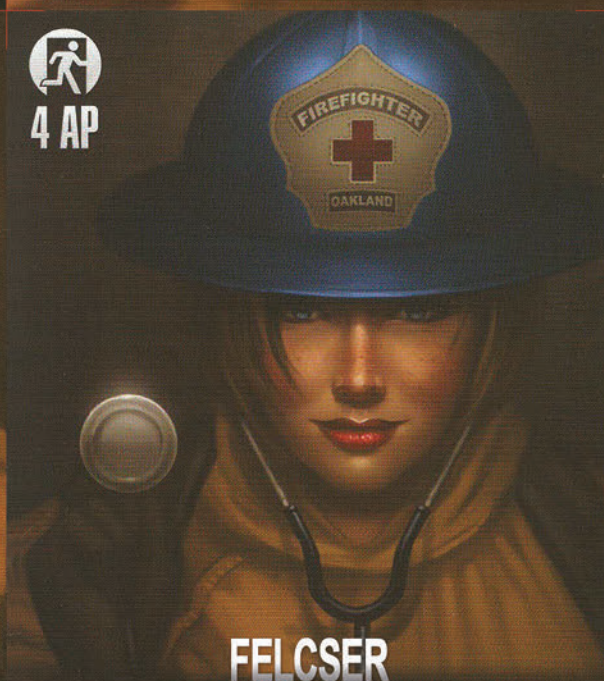
KÉPALKOTÓ TECHNIKUS

AZONOSÍTÁS: 1 AP

A táblán bárhol felfordíthatsz egy MCP jelzőt.



4 AP



FELCSER

GYÓGYÍTÁS: 1 AP

Helyezz egy Gyógyításjelzőt egy saját meződön lévő Áldozat alá. A gyógyított Áldozat együtt mozoghat bármely tűzoltóval anélkül, hogy cipelni kellene.

A Felcsernek dupla AP-ba kerül
Tűz vagy Füst oltása.

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

FLASH POINT
— FIRE RESCUE

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
Mozgás tűzön át: 2 AP
Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
Tűz oltása: 1 AP (füstre)
Tűz oltása: 2 AP
Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
Felkapaszkodás: Ingyenes
Tűzoltó cseréje: 2 AP
Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
Mozgás tűzön át: 2 AP
Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
Tűz oltása: 1 AP (füstre)
Tűz oltása: 2 AP
Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
Felkapaszkodás: Ingyenes
Tűzoltó cseréje: 2 AP
Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
Mozgás tűzön át: 2 AP
Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
Tűz oltása: 1 AP (füstre)
Tűz oltása: 2 AP
Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
Felkapaszkodás: Ingyenes
Tűzoltó cseréje: 2 AP
Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
Mozgás tűzön át: 2 AP
Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
Tűz oltása: 1 AP (füstre)
Tűz oltása: 2 AP
Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
Felkapaszkodás: Ingyenes
Tűzoltó cseréje: 2 AP
Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -

JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
 Mozgás tűzön át: 2 AP
 Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
 Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
 Tűz oltása: 1 AP (füstre)
 Tűz oltása: 2 AP
 Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
 Felkapaszkodás: Ingyenes
 Tűzoltó cseréje: 2 AP
 Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
 A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -

AKCIÓK

Mozgás: 1 AP
 Mozgás tűzön át: 2 AP
 Mozgás Áldozattal: 2 AP
Mozgás Veszélyes anyaggal: 2 AP
 Mozgás minden szomszédos mezőre lehetséges.

Ajtó Nyitása/Zárása: 1 AP

Füst oltása: 1 AP
 Tűz oltása: 1 AP (füstre)
 Tűz oltása: 2 AP
 Oltás saját és szomszédos mezőkön lehetséges.

Falbontás: 2 AP

Jármű vezetése: 2 AP
 Felkapaszkodás: Ingyenes
 Tűzoltó cseréje: 2 AP
 Fecskendő használata: 4 AP

Szomszédos mezők fel, le, jobbra és balra lehetnek.
 A Zárt Ajtók és Falak által határolt mezők nem szomszédosak - csak ha le lettek Bontva.

A két Sérülésjelzővel rendelkező Falak Bontottak, az egy Sérülésjelzővel rendelkezők Sérültek.

- Haladó szabályok -



JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

JÁTÉKMENET

1. Akciófázis
 - 4 AP elköltése akciókra
 - El nem költött AP-k tartalékolása (maximum 4)
2. Tűz terjedése
 - Dobás, hogy hol jelenik meg füst
 - Robbanások (ha szükséges)
 - Belobbanások (ha szükséges)
 - Gyúlékony anyagok robbanásai (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése a Gyúlékony anyag mezőjére
 - Öngyulladások (ha szükséges)
 - Tűzfészek-jelző elhelyezése az utoljára dobott mezőre
 - Ájulások
 - MCP-k és Áldozatok elvesztése (ha szükséges)
3. MCP-jelzők feltöltése
 - Ha kevesebb, mint 3 - dobás és lerakás

A JÁTÉK VÉGE

Győzelem

- 7 vagy több áldozat megmenekült.

Vereség

- Az épület összeomlott, azaz minden Sérülésjelző felkerült a táblára.
- 4 vagy több Áldozat odaveszett.

FLASH POINT
FIRE RESCUE

FLASH POINT
FIRE RESCUE